

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE  
*TWO STAY TWO STRAY* DENGAN BERBANTUAN MEDIA  
GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V  
MIN 10 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh**

**Artika Surya Ningtyas**

**NPM: 1311100016**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1438 H/2017 M**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE  
*TWO STAY TWO STRAY* DENGAN BERBANTUAN MEDIA  
GRAFISTERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKASISWA KELAS V  
MIN 10 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh**

**Artika Surya Ningtyas**

**NPM: 1311100016**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing Akademik I: Dra. Chairul Amriyah, M.Pd**

**Pembimbing Akademik II: Hasan Satra Negara, M.Pd**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1438 H/2017 M**



## ABSTRAK

### **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

**Artika Surya Ningtyas**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa, pelajaran matematika yang didominasi oleh guru mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran, guna mengatasi masalah tersebut guru harus mengikut sertakan siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran koperatif, salah satu model pembelajaran *cooperative learning* yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis yang bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis lebih baik dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning* di kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen*, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V MIN 10 Bandar Lampung dengan teknik pengambilan sampel *simple random sampling*, penelitian ini menggunakan 2 kelas, kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Alat pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Analisis uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik uji-t.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data diperoleh  $t_{hitung} = 3,417$  dan  $t_{tabel} = 1,671$  yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yang berakibat  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis lebih baik dibandingkan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

**Kata kunci:** Model pembelajaran *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis dan hasil belajar





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suramin Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**JUDUL SKRIPSI : PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING**  
**TIPE TWO STAY TWO STRAY DENGAN BERBANTUAN**  
**MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR**  
**MATEMATIKA SISWA KELAS V MIN 10 BANDAR**  
**LAMPUNG**

Nama : Artika Surya Ningtyas  
NPM : 1311100016  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah

**MENYETUJUI**

Untuk Dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dra. Chairul Amriyah, M.Pd**  
**NIP. 196810201989122001**

**Pembimbing II**

**Hasan Sastra Negara, M.Pd**  
**NIP.**

**Ketua Jurusan,**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin, Bandar Lampung Telp. 0721 703260*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY DENGAN BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh: **ARTIKA SURYA NINGTYAS, NPM: 1311100016** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diajukan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada hari/tanggal: Kamis, 30 November 2017.

**TIM MUNAQASYAH**

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M. Pd (.....)

Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M. Pd (.....)

Penguji Utama : Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum (.....)

Penguji Pendamping I : Dra. Chairul Amriyah, M. Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M. Pd (.....)

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd  
NIP. 195608101987031001



## MOTTO

عِلْمٌ لَا يَكْنَزُ بِهِ قَالًا يُنْفَقُ مِنْهُ

Ilmu yang tidak disampaikan (kepada orang lain) itu sama seperti simpanan (harta) yang tidak diinfakkan”. [HR Ibnu Asakir dan Ibnu Abdul Barr. Berkata asy-Syaikh al-Albaniy: Shahih]<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>Muhammad Nashiruddin Al-Albani, *Shahih Al Jami' Ash-Shaghir* (Jakarta: Pustaka Azzam, 2004), h. 548.

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT karena penulis telah menyelesaikan karya ini, maka penulis persembahkan karya tulis ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidupku, yaitu:

1. Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda Agus Suwarto dan Ibu Siti Mariyah yang senantiasa memberikan kasih sayang, bimbingan, motivasi, dukungan dan tiada henti-hentinya mendoakan dan menuntunku hingga tercapainya cita-citaku.
2. Saudariku Arta Titi Mumpuni dan kakak iparku Herry Adryan serta keponakan-keponakan tercinta Faiz Azzam dan Hanum yang selalu mendukung dan memotivasiku.
3. Almamaterku, kampus Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

## RIWAYAT HIDUP

**Artika Surya Ningtyas** dilahirkan pada tanggal 14 April 1995, di Bandar Lampung kecamatan Tanjung Karang Barat, Kabupaten Kota Madya yaitu anak kedua dari dua bersaudara yaitu Arta Titi Mumpuni dan Artika Suya Ningtyas yang dilahirkan dari pasangan suami istri Bapak Agus Suwanto dan Ibu Siti Mariyah.

Penulis mulai menempuh pendidikan formal tingkat dasar di SDN 1 Susunan Baru tamat pada tahun 2007, kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 7 Bandar Lampung tamat pada tahun 2010, pendidikan selanjutnya dijalani di SMAN 16 Bandar Lampung tamat pada tahun 2013. Dan pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) raden Intan Lampung pada fakultas Tarbiyah dan keguruan Jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 10 Bandar Lampung, dan Kuliyah Kerja Nyata (KKN) di desa Kresno Mulyo Kecamatan Ambarawa (Tahun 2016), serta melakukan penelitian di MIN 10 Bandar Lampung untuk meraih gelar sarjana (S.Pd).

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrohim*

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan Rahmat, Hidayah serta Karunia-Nya sehingga peneliti dapat Menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dengan judul skripsi:

**Penerapan Model Pembelajaran Cooperativ Learning Tipe Two Stay Two Stray Dengan Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 10 Bandar Lampung.**

Penulis menyadari bahwa sebagai manusia biasa tidak lepas dari kesalahan dan kekhilafan, kenyataan ini menyadarkan penulis bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini mungkin tidak akan terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghormatan yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Chairul Anwal, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd., selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung.



3. Ibu Dra. Chairul Amriyah, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahannya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti.
6. Bapak Suntari S.Ag., selaku kepala MIN 10 Bandar Lampung, Ibu Elyanah, S.Pd., selaku wali kelas VA dan Ibu Daryati, S.Pd.I., selaku walikelas VB beserta seluruh staf dan dewan guru MIN 10 Bandar Lampung yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala perpustakaan UIN Raden Intan Lampung serta seluruh staf yang telah meminjamkan buku guna terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua, dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua. Akhir kata penulis mohon maaf bila ada kesalahan.

Bandar Lampung, 2017

Penulis

Artika Surya Ningtyas

NPM. 1311100016

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan .....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Landasan Teori .....	12
1. Model Model Pembelajaran .....	12
2. Model Pembelajaran Kooperatif ( <i>Cooperative Learning</i> ).....	13
3. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Two Stay Two Stray</i> .....	14
4. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Two Stay Two Stray</i> .....	15
5. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	16

6. Teori yang Melandasi Model Pembelajaran	
<i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Two Stay Two Stray</i> .....	18
7. Evaluasi dalam Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	19
8. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Two Stay Two Stray</i> .....	20
9. Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> .....	21
10. Langkah-langkah <i>Contextual Teaching and Learning</i> .....	22
B. Media Grafis	
1. Pengertian Media Grafis.....	23
2. Grafik dan Gambar.....	25
3. Kelebihan dan kelemahan media grafis.....	25
C. Hasil Belajar Matematika	27
1. Pengertian Hasil Belajar.....	27
2. Hasil Belajar.....	28
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	30
D. Matematika di SD/MI	31
1. Pengertian Matematika SD/MI.....	31
2. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah.....	32
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah.....	33
E. Hasil Penelitian yang Relevan.....	34
F. Kerangka Berfikir.....	35
G. Hipotesis.....	36
H. Hipotesis Penelitian.....	37

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode Penelitian.....	38
B. Populasi dan Sampel.....	39
1. Populasi.....	39
2. Sampel.....	40
3. Data.....	41
C. Instrumen Penelitian.....	42
1. Tes Hasil Belajar Matematika.....	42
2. Uji Validitas.....	44
3. Tingkat Kesukaran.....	44
4. Uji Reliabilitas.....	47
5. Uji Daya Pembeda.....	49
6. Uji Prasyarat.....	51
7. Uji Hipotesis.....	52

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	54
--------------------------	----

1. Deskripsi Penelitian.....	54
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	54
a. Analisis Uji Validitas Tes Hasil Belajar Matematika.....	54
b. Analisis Uji Tingkat Kesukaran.....	57
c. Analisis Uji Daya Pembeda Instrumen.....	59
d. Analisis Uji Reliabilitas.....	61
B. Hasil Analisis Data Hasil Belajar Matematika.....	62
1. Hasil Perhitungan Prasyarat Analisis.....	63
2. Analisis Uji Normalitas.....	65
3. Analisis Uji Homogenitas.....	66
4. Analisis Uji Hipotesis <i>Uji-t</i> .....	66
C. Pembahasan.....	68

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	72

## **DAFTAR PUSTAKA**



## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 Rekapitulasi Data Awal Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V MIN 10 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018....	7
2. Tabel 2 Jumlah Siswa Kelas V.....	46
3. Tabel 3 Klarifikasi Daya Pembeda .....	50
4. Tabel 4 Validitas Soal Tes Hasil Belajar Matematika .....	56
5. Tabel 5 Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Hasil Belajar Matematika .....	58
6. Tabel 6 Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Instrumen .....	60
7. Tabel 7 Analisis Uji Reliabilitas Seluruh Instrumen .....	61
8. Tabel 8 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Valid.....	62
9. Tabel Tabel 9 Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen ..	63
10. Tabel 10 Data Nilai <i>Posttest</i> Hasil Elajar Matematika Kelas Kontrol.....	64
11. Tabel 11 Rangkuman Hasil Normalitas <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen Dan Kontrol .....	65
12. Tabel 12 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen Dan Kontrol .....	66
13. Tabel 13 Rangkuman Hasil <i>Uji-t</i> Posttest Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen Dan Kontrol .....	67
14. Tabel 14 Nama-nama Kepala Madrasah Min 10 Bandar Lampung Sejak Tahun 1972 Sampai Sekarang .....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah / Madrasah .....	75
Lampiran 2 Silabus Kelas V .....	82
Lampiran 3 RPP Kelas Eksperimen .....	89
Lampiran 4 RPP Kelas Kontrol .....	109
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Test .....	129
Lampiran 6 Soal Uji Coba Instrumen .....	130
Lampiran 7 Soal yang Valid .....	137
Lampiran 8 Analisis Hasil Uji Validitas .....	143
Lampiran 9 Analisis Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	155
Lampiran 10 Hasil Analisis Daya Pembeda .....	157
Lampiran 11 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	167
Lampiran 12 Analisis Hasil Uji Normalitas .....	169
Lampiran 13 Analisis Hasil Uji Homogenitas .....	170
Lampiran 14 Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	171
Lampiran 15 Uji Hipotesis Menggunakan <i>Uji-t</i> .....	172
Lampiran 16 Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	174
Lampiran 17 Dokumentasi Pembelajaran Kelas Kontrol .....	175
Lampiran 18 Dokumentasi Foto Bersama Kepala Sekolah .....	176

## DAFTAR GAMBAR

Gambar I Kerangka Berfikir .....	36
Gambar II Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	174
Gambar III Dokumentasi pembelajaran kelas kontrol .....	175
Gambar IV Dokumentasi Foto Bersama Kepala Sekolah MIN 10.....	176





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu pendidikan menuntut orang-orang yang terlibat di dalamnya untuk bekerja sama secara maksimal, penuh rasa tanggung jawab dan loyalitas yang tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Melalui pendidikan inilah suatu bangsa dapat menjadi bangsa yang tangguh, mandiri, berkarakter dan berdaya saing. Selain itu, pendidikan juga dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam mempersiapkan sekaligus membentuk generasi muda di masa yang akan datang.

Tujuan belajar matematika yang tertera dalam kurikulum mata pelajaran matematika sekolah pada semua jenjang pendidikan, yaitu: mengarah pada kemampuan siswa pada pemecahan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berlakunya kurikulum baru di sekolah diharapkan dapat membenahi model pembelajaran yang selama ini dilakukan sehingga dapat menjadi siswa, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Pemahaman siswa tentang pelajaran yang diajarkan dapat terlihat dari sifat aktif, kreatif, dan inovatif siswa dalam menghadapi pelajaran tersebut.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Endang Setyo Winarni, Sri Harmini, *Matematika Untuk PGSD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 113.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Pembelajaran *cooperative* memiliki berbagai jenis, yang dibedakan berdasarkan cara kerja pembelajaran secara berkelompok.<sup>2</sup> Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan.

Menurut Slavin mengemukakan yaitu:

Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.<sup>3</sup>

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diutarakan oleh temannya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung siswa akan dibawa untuk menyimak apa yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut. Dalam proses ini, akan terjadi kegiatan menyimak materi pada siswa.

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* siswa di ajak untuk bergotong royong dalam menemukan suatu konsep. Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* akan mengarahkan siswa

---

<sup>2</sup>Miftahul Huda, *Model-model pengajaran dan pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 211.

<sup>3</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi STANDAR Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 240.

untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Selain itu, alasan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* ini karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerjasama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai dan sulit diatur saat proses belajar mengajar.

Pada dasarnya kembali pada hakekat keterampilan berbahasa yang menjadi satu kesatuan yaitu membaca, berbicara, menulis dan menyimak. Ketika siswa menjelaskan materi yang dibahas oleh kelompoknya, maka tentu siswa yang berkunjung tersebut melakukan kegiatan menyimak atas apa yang dijelaskan oleh temannya materi kepada teman lain. Demikian juga ketika siswa kembali ke kelompoknya untuk menjelaskan materi apa yang didapat dari kelompok yang dikunjungi. Siswa yang kembali tersebut menjelaskan materi yang di dapat dari kelompoklain, siswa yang bertugas menjaga rumah menyimak hal yang dijelaskan oleh temannya.

Proses pembelajaran dengan model *two stay two stray*, secara sadar ataupun tidak sadar, siswa akan melakukan salah satu kegiatan berbahasa yang menjadi kajian untuk ditingkatkan yaitu keterampilan menyimak. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* seperti itu, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan menyimak secara langsung, dalam artian tidak selalu dengan cara menyimak apa yang guru utarakan yang dapat membuat siswa jenuh. Dengan penerapan model pembelajaran *two stay two stray*, siswa juga akan terlibat secara aktif, sehingga akan memunculkan semangat siswa dalam belajar (aktif).

Tanya jawab dapat dilakukan oleh siswa dari kelompok satu dan yang lain, dengan cara mencocokkan materi yang didapat dengan materi yang disampaikan. Dengan begitu, siswa dapat mengevaluasi sendiri, seberapa tepatkah pola pikirnya terhadap suatu konsep dengan pola pikir nara sumber. Kemudian bagi guru atau peneliti, menjadi acuan evaluasi berapa persennkah keberhasilan penggunaan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* ini dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.<sup>4</sup>

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal disekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Guru mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi:

---

<sup>4</sup><http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-two.html>.Minggu, 5feb2017 (22.33 WIB).

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
- c. Seluk beluk proses belajar;
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan;

Disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.<sup>5</sup>Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar, baik itu dari majalah, modul, siaran radio pembelajaran, televisi pembelajaran, media komputer yang sering kita kenal dengan pembelajaran berbasis komputer (CBI), baik model drill, tutorial, simulasi maupun instructional games ataupun dari internet. Sekarang ini atau dimasa yang akan datang, peran guru tidak hanya sebagai pengajar (*transmitter*), tetapi ia harus mulai berperan sebagai *director of learning*, yaitu sebagai pengelola belajar yang memfasilitasi kegiatan belajar siswa melalui pemanfaatan dan optimalisasi

---

<sup>5</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), h. 1-3.

berbagai sumber belajar. Bahkan tidak mungkin di masa yang akan datang peran media sebagai sumber informasi utama dalam kegiatan pembelajaran (pola pembelajaran bermedia).<sup>6</sup>

Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya.<sup>7</sup> Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihktisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Adapun fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan.

Kelebihan yang dimiliki media grafis adalah bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan rangkuman, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya, sedikit memerlukan informasi tambahan, dapat membandingkan suatu perubahan, dapat divariasi antara media satu dan yang lainnya.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), h. 135.

<sup>7</sup>Arif Sadiman, et. al. *Media Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), h. 28.

<sup>8</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), h. 19.

Kemampuan siswa dalam penguasaan konsep matematika masih rendah hal ini dilihat dari rendahnya hasil belajar mata pelajaran Matematika pada siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung pada nilai ulangan semester yang belum mencapai KKM yaitu 63. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran pendidik kurang menekankan pada penguasaan konsep matematika sehingga konsep kemampuan kenguasaan konsep matematika tidak berkembang secara optimal yang berakibat pada rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1**  
**Rekapitulasi Data Awal Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika**  
**Kelas V MIN 10 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018**

No.	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Persentase	
				Tidak Tuntas	Tuntas
1.	VA	26	63	16 Siswa (61,5%)	10 Siswa (38,5%)
2.	VB	36	63	21 Siswa (58,3%)	15 Siswa (41,7%)

*Sumber: Dokumentasi nilai hasil belajar Matematika kelas V MIN 10 Bandar Lampung Tahun ajaran 2017/2018.*

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa diperoleh keterangan bahwa hasil belajar Matematika peserta didik masih rendah. Rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik terlihat pada saat mengikuti proses pembelajaran dikarenakan peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru. Selain itu guru dalam mengajar belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung untuk menarik perhatian peserta didik.



Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilaksanakan di MIN 10 Bandar Lampung dalam proses pembelajaran matematika siswa cenderung pasif dan malu untuk bertanya tentang materi pelajaran yang telah diberikan serta kurang berani menyampaikan pendapatnya selama pembelajaran. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centre*) serta guru belum menggunakan variasi model pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika dan juga kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan materi.<sup>9</sup>

Pembelajaran seperti masalah-masalah yang telah diuraikan di atas salah satu dari beberapa model pembelajaran dan media pembelajaran yang dianggap tepat oleh peneliti untuk digunakan adalah model pembelajaran *cooperative leaning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis merupakan model dan media pembelajaran yang cocok untuk kelas atas. Model pembelajaran *cooperative learning* yang diharapkan setiap peserta didik mempunyai kemampuan menyimak yang baik dan juga memiliki rasa tanggung jawab untuk setiap kelompoknya. Proses pembelajaran menggunakan media grafis yang secara khusus dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media grafis juga dapat menumbuhkan kreativitas guru yaitu mampu membuat karya dan mewujudkan ide-ide dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Banyaknya media pembelajaran sekarang ini, guru dituntut untuk lebih selektif dalam memilih media

---

<sup>9</sup>Hasil observasi pembelajaran Matematika kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

untuk dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran sehingga tujuan yang diharapkan dapat benar-benar tercapai.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis terhadap hasil belajar matematika kelas V MIN 10 Bandar Lampung.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang ada di lokasi penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centre*) serta guru belum menggunakan variasi model pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan materi.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada maka fokus penelitian ini dibatasi pada:

1. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan menggunakan media grafis.
2. Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari segi kognitif.

3. Penelitian dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung kelas VA dan VB
4. Materipelajaran pada penelitian adalah materi pecahan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis lebih baik dari siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui apakah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis lebih baik dari model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar matematika kelas V di MIN 10 Bandar Lampung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan di MIN 10 Bandar Lampung memiliki beberapa manfaat, yaitu:

##### **a. Bagi Siswa**

Penelitian diharapkan mampu membantu siswa belajar secara berkelompok dan bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah, serta bertanggung

jawab atas tugas yang telah diberikannya, sehingga dapat membantu penguasaan materi pembelajaran. Membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis.

b. Bagi Guru

1. Memperluas wawasan dan pengetahuan guru mengenai penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis pada peserta didik kelas V di MIN 10 Bandar Lampung.
2. Sebagai bahan pertimbangan melakukan pembelajaran yang menarik.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai pencapaian visi sekolah.

d. Bagi Peneliti

1. Untuk mengetahui model pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui hasil yang maksimal dalam menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis terhadap hasil belajar siswa.
3. Menambah pengetahuan tentang penelitian kuantitatif.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Model Pembelajaran

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.<sup>10</sup>

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam suatu perencanaan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.<sup>11</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu desain yang menggambarkan prosedur yang runtut dari awal hingga akhir yang disajikan oleh guru kepada siswa dan

---

<sup>10</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 64.

<sup>11</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 51.

dijadikan acuan atau pedoman dalam merencanakan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

*Cooperative Learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Dalam kegiatan kooperatif, siswa mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu.

Annita Lie menyebut *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk kerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, *cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja.

*Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model

pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.<sup>12</sup>

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* adalah serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu dengan cara bekerja sama guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam pembelajaran *cooperative learning* siswa akan benar-benar mengerti bahwa kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan kelompoknya.

### 3. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*

*Two stay two stay* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain, dimana ada anggota kelompok yang tinggal dan ada dua kelompok yang bertamu. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992).<sup>13</sup>

Model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Metode TS-TS merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung

<sup>12</sup>Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 15-16.

<sup>13</sup>Karunia Eka Lestari, Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), h. 51.



jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* merupakan pembelajaran kelompok yang memberikan peran aktif kepada siswa untuk saling bekerja sama dalam memperoleh informasi dan memecahkan masalah dengan cara memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil diskusi dan informasi kepada kelompoknya.

#### **4. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray***

Langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari satu siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan satu siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe TS-TS bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*peer tutoring*) dan saling mendukung.

2. Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
3. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir.
4. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
5. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
6. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
7. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
8. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil mereka.<sup>14</sup>

##### **5. Karakteristik Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Karakteristik model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* sebagai berikut.

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif dengan *tipe two stay two stray* untuk menuntaskan materi belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.

---

<sup>14</sup>Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 207-208.

- c. Bilamana mungkin anggota berasal dari ras budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.<sup>15</sup>

Sedangkan dalam buku Rusman karakteristik pembelajaran kooperatif TSTS menerangkan karakteristik sebagai berikut.

- a. Pembelajaran secara tim, pembelajaran kooperatif TSTS adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim.
- b. Didasarkan pada manajemen kooperatif TSTS, yang memiliki fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan serta organisasi sebagai kontrol yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif TSTS ditentukan keberhasilannya baik melalui tes atau non tes.
- c. Kemauan untuk bekerja sama, keberhasilan pembelajaran kooperatif TSTS ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh karena itu prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif TSTS.
- d. Keterampilan bekerja sama, kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 196.

<sup>16</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 207.

## 6. Teori yang Melandasi Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*

Teori yang melandasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu.

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif TSTS menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian sederhana atau keterampilan yang diharapkan.<sup>17</sup>

Teori konstruktivisme telah meletakkan arti penting model pembelajaran TSTS. Konstruktivisme menekankan pengetahuan dibangun dan dikonstruksi secara mutual. Keterlibatan dengan orang lain membuka kesempatan bagi mereka mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman. Dengan cara ini, pengalaman dan konteks sosial memberikan mekanisme penting untuk perkembangan pemikiran peserta didik. Dukungan teori Vygotsky terhadap model pembelajaran kooperatif TSTS adalah penekanan belajar sebagai proses dialog interaktif.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>*Ibid*, h. 201.

<sup>18</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 74.

## 7. Evaluasi dalam Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Menurut Van der Kley ada beberapa cara menngevaluasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran metode *two stay two stray*, yaitu:

1. Setiap anggota kelompok mendapatkan nilai yang sama dengan nilai kelompok.
2. Setiap siswa diberi tugas atau tes perorangan setelah kegiatan belajar kooperatif berakhir.
3. Seorang siswa atas nama kelompoknya bisa dipilih secara acak untuk menjelaskan pemecahan materi tugas.
4. Nilai setiap anggota kelompok ditulis dan dibagi untuk mendapatkan nilai rata-rata kelompok.

Mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan metode ini dapat pula dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Memberikan Quiz berupa pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk dapat mengetahui serta mengukur pemahaman siswa dari materi yang telah dipelajari.
2. Guru dapat memerintahkan kepada siswa untuk mempraktekkan dari materi yang telah dipelajari.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup><http://www.wawasanpendidikan.com/2013/06/jenis-jenis-model-pembelajaran.html>.  
Sabtu, 18. feb. 2017 (21.44 WIB).

## **8. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray***

### ***Learning* tipe *Two Stay Two Stray***

#### **a. Kelebihan *Two Stay Two Stray***

Model pembelajaran *two stay two stray* (dua tinggal dua tamu) memiliki kelebihan antara lain:

1. Mudah dipecah menjadi berpasangan.
2. Lebih banyak tugas yang bisa dilakukan.
3. Guru mudah memonitor.
4. Dapat diterapkan pada semua kelas /tingkatan.
5. Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna.
6. Lebih berorientasi pada keaktifan.
7. Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya.
8. Menambah kekompakkan dan rasa percaya diri siswa.
9. Kemampuan berbicara siswa dapat dikembangkan.
10. Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

#### **b. Kelemahan *Two Stay Two Stray***

Model pembelajaran *Two stay two stray* (dua tinggal dua tamu) memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Membuhkan waktu yang lama.
2. Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
3. Bagi guru membutuhkan banyak persiapan (materi, dana, dan tenaga).

4. Jumlah yang tidak sesuai dengan model pembelajaran bisa menyulitkan pembentukan kelompok.
5. Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.
6. Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik.
7. Siswa melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memerhatikan guru.
8. Kurang kesempatan untuk memerhatikan guru.<sup>20</sup>

Untuk mengatasi kekurangan dalam model pembelajaran TSTS ini, maka sebelum pembelajaran guru terlebih dahulu mempersiapkan dan membentuk kelompok-kelompok belajar yang heterogen ditinjau dari segi jenis kelamin dan kemampuan akademis. Pembentukan kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar dan saling mendukung sehingga memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademis tinggi yang diharapkan bisa membantu anggota kelompok yang lain.

## 9. Model Pembelajaran *contextual teaching and learning*

Model pembelajaran *contextual teaching and learning* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang akan dilakukan di kelas kontrol. Kelas kontrol dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung pada kelas VA dengan jumlah 26 siswa. Model pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

---

<sup>20</sup>Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2014), h. 225.

merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Pembelajaran kontekstual merupakan prosedur pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik memahami makna bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sendiri dalam lingkungan sosial dan budaya masyarakat.

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang mengembangkan level kognitif tingkat tinggi. Pembelajaran ini melatih peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isu, dan memecahkan masalah, tetapi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* ini dalam penerapannya belum mendapatkan hasil yang maksimal karena keterbatasan ruang dan waktu dalam pelaksanaannya di kelas.<sup>21</sup>

#### **10. Langkah-langkah pembelajaran CTL antara lain:**

- a. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang masing-masing siswa mempunyai tugas masing-masing didalam kelompok.
- b. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk semua topik.
- c. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
- d. Menciptakan masyarakat belajar.
- e. Menghadirkan model sebagai contoh belajar.

---

<sup>21</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), h. 98.



- f. Melakukan refleksi diakhir pertemuan.
- g. Melakukan penialain yang sebenarnya dengan berbagai cara.<sup>22</sup>

## **B. Media Grafis**

### **1. Pengertian Media Grafis**

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Adapun fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan.

Karakteristik media grafis dapat dilihat berdasarkan ciri-cirinya, kelebihan yang dimilikinya, kelemahannya, unsur-unsur desain dan jenis-jenisnya. Ciri-ciri media grafis antara lain media grafis termasuk media dua dimensi sehingga hanya dapat dilihat hanya dari bagian depannya media, visual diam sehingga hanya dapat diterima melalui indera mata. Unsur-unsur media grafis sering disebut sebagai unsur-unsur visual, terdiri dari: titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur.

Adapun jenis-jenis media grafis meliputi: sketsa adalah gambar sederhana. Gambar adalah bahasa bentuk atau rupayang umum. Grafik adalah pemakaian

---

<sup>22</sup>Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), h. 56.

lambang visual untuk menjelaskan suatu menjelaskan suatu perkembangan suatu keadaan. Bagan merupakan suatu penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit jika hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Poster merupakan perpaduan antara gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran seruan, peringatan, atau ide lain. Kartun adalah gambar tentang seseorang, suatu buah pikiran atau keadaan dapat dituangkan dalam bentuk lukisan yang lucu.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media grafis adalah media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan penggunaan media grafis juga dapat menarik perhatian siswa, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Dapat diketahui juga bahwa media grafis terdiri dari beberapa jenis yaitu: sketsa, gambar, grafik, bagan, poster dan kartun. Media grafis yang digunakan dalam penelitian ini adalah grafik lingkaran dan gambar.

#### Langkah-langkah dalam media grafis

- a. Pemilihan jenis media grafis yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.
- b. Mempersiapkan ruang kelas dengan memerhatikan kondisi kelas, apakah kelas cukup cahaya dan dimana media grafis akan ditempatkan untuk proses pembelajaran.
- c. Mempersiapkan siswa dalam pembelajaran.

- d. Penggunaan saat pembelajaran berlangsung dan pastikan sebagai pusat perhatian siswa.<sup>23</sup>

## 2. Grafik dan Gambar

Grafik menampilkan sajian visual data angka-angka. Grafik juga dapat menggambarkan hubungan dan perbandingan antara unit-unit data. Grafik juga secara visual lebih menarik. Adapun macam-macam grafik yaitu grafik batang, grafik garis, grafik lingkaran dan grafik gambar. Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti. Grafik untuk mempelajari dan mengingat data kuantitatif. Penyajian grafik juga jelas, cepat, menarik, ringkas, dan logis. Dalam penelitian ini menggunakan grafik lingkaran. Grafik lingkaran cocok digunakan apabila guru akan menggambarkan tentang pecahan angka atau bilangan dalam bentuk satuan, puluhan, ratusan dan lain-lain.<sup>24</sup> Media gambar merupakan media yang dapat dimengerti dan dinikmati oleh semua orang dimana-mana karena media gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan.

## 3. Kelebihan dan Kelemahan Media Grafis

### a. Kelebihan Media Grafis

Kelebihan yang dimiliki media grafis sebagai berikut:

- a. Bentuknya sederhana.
- b. Ekonomis.

<sup>23</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2015), h. 18-19.

<sup>24</sup>Arif Sadiman, et.al. *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 41.

- c. Bahan mudah diperoleh.
- d. Dapat menyampaikan rangkuman.
- e. Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- f. Tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya, sedikit memerlukan informasi tambahan, dapat membandingkan suatu perubahan.
- g. Dapat divariasi antara media satu dan media lainnya.

**b. Kelemahan Media Grafis**

Kelemahan media grafis sebagai berikut:

- a. Tidak dapat menjangkau kelompok besar.
- b. Hanya menekankan persepsi indra penglihatan.
- c. Tidak menampilkan unsure *audio* dan *moion*.<sup>25</sup>

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa kelebihan media grafis yaitu bentuknya sederhana, ekonomis/harga relatif murah, bahan mudah diperoleh, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat menyampaikan rangkuman, dapat membandingkan suatu perubahan, dapat divariasi antara media satu dan media yang lainnya. Sedangkan kelemahannya adalah tidak dapat menjangkau kelompok besar, hanya menekankan persepsi indra penglihatan, tidak menampilkan unsure *audio* dan *motion*.

---

<sup>25</sup>Daryanto, *Op.Cit.* h. 19.

## **C. Hasil Belajar Matematika**

### **1. Pengerian Hasil Belajar**

Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Menurut Gagne adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dari pengertian tersebut terdapat tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu:

#### **a. Proses**

Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berfikir dan merasakan. Seorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif.

#### **b. Perubahan tingkah laku**

Hasil belajar akan tampak pada perubahan perilaku individu yang belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan perilaku sebagai akibat kegiatan belajarnya. Pengetahuan dan keterampilannya bertambah, dan penguasaan nilai-nilai dan sikapnya bertambah pula.

#### **c. Pengalaman**

Belajar adalah mengalami, dalam arti bahwa belajar terjadi karena individu berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.<sup>26</sup>

Bedasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses untuk merubah tingkah laku pada diri seseorang yang hasilnya dari pengalaman-pengalaman seseorang. Pengalaman tersebut mengakibatkan perubahan pada diri seseorang yang bersifat positif baik pada perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilannya.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah seseorang belajar akan menunjukkan suatu hasil yang dapat dikatakan sebagai hasil belajar, disekolah siswa dapat ditentukan hasil belajarnya setelah melakukan evaluasi. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tidak belajar dan tindak mengajar serta proses yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar.<sup>27</sup>

Merunut Suprijono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.

---

<sup>26</sup>Tim pengembang MKDP, *Kurikulum & Pengembangan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), h. 124-126.

<sup>27</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 3.

2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas dan kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.<sup>28</sup>

Merujuk dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat diketahui hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami siswa sebagai akibat dari belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif),

---

<sup>28</sup>Thobroni, *Belajar & Pembelajaran teori dan praktik* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 20-23.

dan keterampilan (psikomotor). Namun dalam penelitian ini, peneliti menekankan pada hasil belajar berupa pengetahuan (kognitif).

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan. Faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern dan ekstern.

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sebagai berikut:

#### **a. Faktor Intern**

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar meliputi:

1. Faktor jasmaniah yaitu kesehatan dan cacat tubuh.
2. Faktor psikologis yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi.

#### **b. Faktor Ekstern**

Faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu yang sedang belajar meliputi:

1. Faktor keluarga yaitu bagaimana cara orang tua mendidik anaknya, suasana yang terjadi di dalam rumah, serta faktor ekonomi keluarga.



2. Faktor sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat belajar, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, dan keadaan gedung.<sup>29</sup>

#### **D. Matematika di SD/MI**

##### **1. Pengertian Matematika SD/MI**

Matematika menurut Ruseffendi, adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat dan akhirnya kedalil. Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.<sup>30</sup>

Matematika sekolah dasar ialah matematika yang diajarkan pada tingkat pendidikan sekolah dasar. Sering juga dikatakan matematika sekolah adalah unsur-unsur atau bagian-bagian matematika yang dipilih berdasarkan atau berorientasi kepada kepentingan pendidikan dan pengembangan IPTEK. Hal ini menunjukkan bahwa matematika sekolah tetap memiliki ciri-ciri yang dimiliki matematika yang memiliki objek kajian yang abstrak serta berpola pikir yang deduktif konsisten.

---

<sup>29</sup>Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2013), h. 54.

<sup>30</sup>Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 1.

## 2. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah

Tujuan umum diberikannya pembelajaran matematika di sekolah meliputi dua hal, yaitu:

- a. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien.
- b. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Menurut kurikulum tingkat satuan pendidikan KTSP (Depdiknas: 2006) tujuan mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan yang meliputi kemampuan memahami masalah dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pembelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan diantaranya memahami konsep matematika menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah, mengkomunikasikan gagasan dengan simbol dan memiliki sikap menghargai.

### **3. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah**

Ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah dasar dasar mencakup beberapa standar kompetensi yang harus di capai siswa setiap akhir pembelajaran. Standar kompetensi matematika dikelompokkan ke dalam beberapa kemahiran. Pengelompokkannya berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (Depdiknas 2006) adalah: bilangan, geometri, dan pengukuran, pengelolaan data. Standar kompetensi dan kompetensi dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Dalam merancang kegiatan

pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan standar proses dan standar penilaian.<sup>31</sup>

#### E. Hasil Penelitian yang Relevan

Pada hakikatnya penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran, baik memperbaiki pembelajaran di kelas maupun kinerja guru, apabila mutu pembelajaran di kelas meningkat maka mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis telah dilakukan, yaitu oleh:

1. Zelina Affriani (2016) mahasiswa Universitas Lampung Program Studi PGSD dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan Media Grafis Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tempuran”. Hasil dari penelitian dengan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* menunjukkan bahwa aktivitas dan belajar siswa pada pembelajaran IPS meningkat setelah menggunakan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan media grafis.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup><http://www.abdan-syakuro.com/2014/12/pembelajaran-matematika-di-sekolah-dasar.html>. Rabu, 15feb2017 (10.00 WIB).

<sup>32</sup>Zelina Affriani, “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan Media Grafis Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tempuran”, Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, 2016.

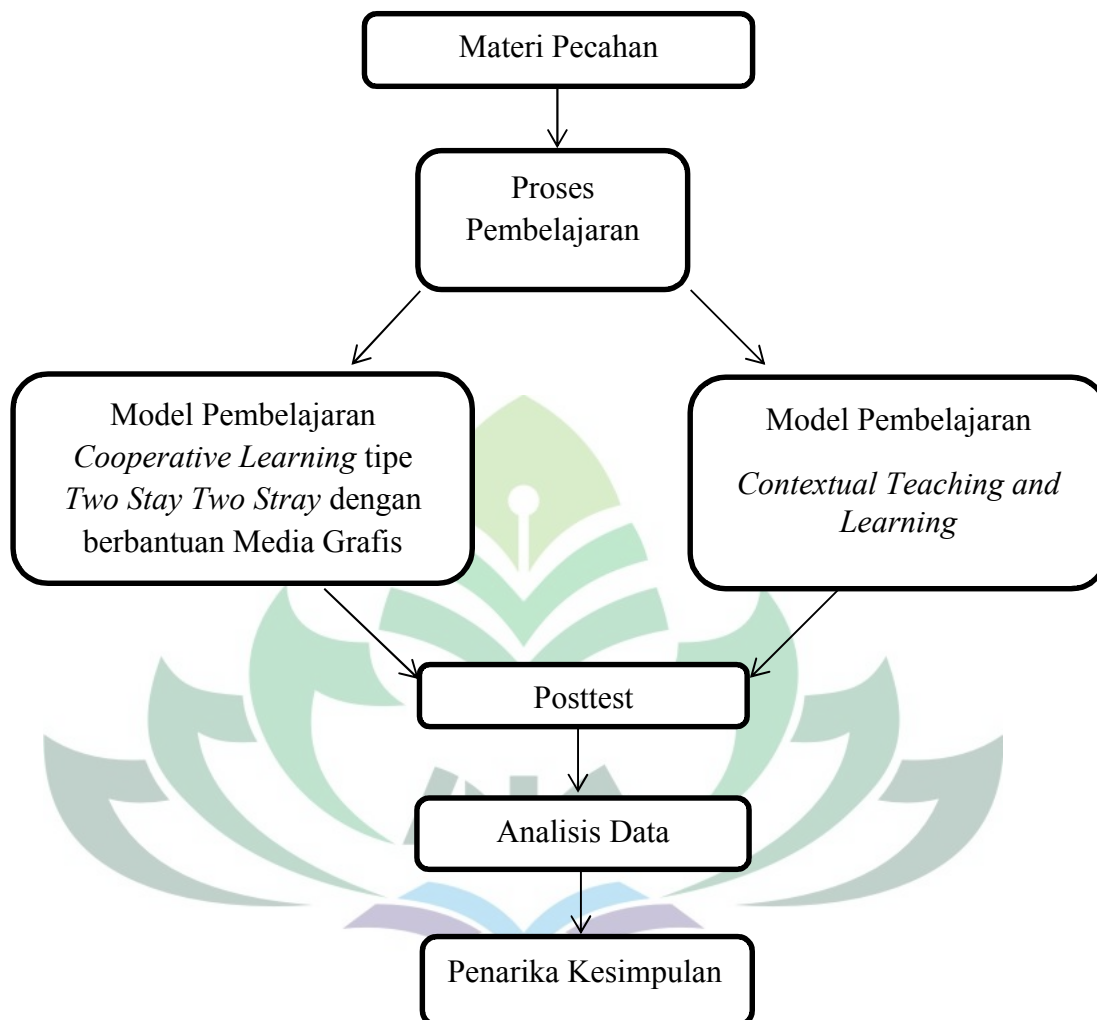
## F. Kerangka Berfikir

Penelitian ini akan dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung untuk melakukan suatu eksperimentasi terhadap hasil belajar Matematika kelas V di beberapa kelas. Peneliti mencocokkan materi pembelajaran Matematika yang akan di uji cobakan dengan model pembelajaran. Materi yang akan di uji cobakan oleh peneliti yaitu pecahan di kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis sebagai kelas eksperimen dan model pembelajaran *contextual teaching and learning* sebagai kelas kontrol.

Kemudian proses pembelajaran dengan kedua model yang telah di uraikan di atas selanjutnya akan dilakukan kegiatan posttes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk proses analisis data yang akhirnya akan dilakukan penarikan kesimpulan hasil belajar antara model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis dan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.

Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis diharapkan mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan ketuntasan siswa. Berikut ini adalah bentuk kerangka berfikir.

**Gambar 1**  
**Bentuk Kerangka Berfikir**



### G. Hipotesis Penelitian

H<sub>0</sub>: Hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis tidak lebih baik dari hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

H<sub>1</sub>: Hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis lebih baik dari hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui adanya perubahandari penerapan perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Design eksperimen yang digunakan adalah *quasy eksperimen* yaitu desain ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>33</sup>

Pada penelitian ini eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelompok, pada kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu dalam proses pembelajaran dilakukan dengan dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis, sedangkan pada kelompok pembanding diberikan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttes-only control design* sebagai berikut:

Eksperimen	R	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	R		O <sub>4</sub>

---

<sup>33</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 77.



Keterangan:

O<sub>2</sub> = Posttes kelas eksperimen

O<sub>4</sub> = Postes kelas kontrol

X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe stay two stray* dengan berbantuan media grafis dan yang tidak di beri perlakuan model pembelajaran *cooperative learning tipe stay two stray* dengan berbantuan media grafis.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian maka pebelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>34</sup> Populasi yang akan digunakan peneliti yaitu seluruh peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018.

---

<sup>34</sup>*Ibid*, h. 80.

**Tabel 2**  
**Jumlah Siswa Kelas V**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VA	12	14	26
2.	VB	16	20	36
Jumlah		28	34	62

*Sumber: Dokumentasi Guru Kelas V MIN 10 Bandar Lampung.*

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling* yaitu teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan pada unit sampling, maka setiap unit sampling sebagai unsur populasi terdapat memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel atau untuk mewakili populasinya. Teknik tersebut dapat dipergunakan bila jumlah unit sampling dalam populasi tidak terlalu besar. Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dengan teknik ini maka semua kelas yang termasuk dalam populasi mempunyai peluang yang sama untuk menjadi sampel, cara pengambilan sampel dapat dilakukan dengan metode undian. Selanjutnya dipilih 2 kelas untuk mendapatkan untuk mendapatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol maka

dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) membuat undian dari kedua kelas dengan cara menuliskan nomer subjek dari kelas VA dan VB pada kertas kecil; (2) kertas digulung dan diundi dengan menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sampel yang diambil oleh peneliti berjumlah 2 kelas yaitu sebagai kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VA berjumlah 26 siswa dan kelas VB berjumlah 36 siswa, sehingga jumlah sampel keseluruhan 62 siswa. Dimana kelas VA sebagai kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis.

### **3. Data**

#### **a. Tes**

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap materi yang telah dipelajari dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis. Tes yang akan diberikan yaitu tes tertulis yang berupa soal pilihan ganda. Penilaian tes berpedoman pada hasil tertulis peserta didik terhadap indikator-indikator pembelajaran matematika. Tes hasil belajar yang digunakan sama dengan tes hasil belajar yang disusun berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam kisi-kisi tes. Sebelum digunakan, soal tes akan diujicobakan terlebih dahulu untuk

mengetahui realibilitas. Tes yang telah diujicobakan kemudian digunakan untuk memperoleh data hasil belajar matematika kelas V, setiap siswa diberikan soal tes berbentuk pilihan ganda.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi pada penelitian ini dilakukan untuk membuktikan penelitian ini berjalan sesuai rencana dan dilakukan secara sistematis sesuai prosedur yang ada. Dokumentasi dibuktikan dalam bentuk foto-foto.

### C. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen. Instrumen pada penelitian ini digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes (tes hasil belajar matematika). Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting, yaitu validitas dan reliabilitas.

#### 1. Tes Hasil Belajar Matematika

##### Pilihan ganda

Instrumen penilaian pada penelitian ini menggunakan evaluasi jenis tes tertulis yang mengacu pada penilaian kognitif, yaitu dengan uji tes pilihan ganda. Soal tes bentuk pilihan ganda dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang lebih kompleks dan berkenaan dengan aspek ingatan, pengertian, aplikasi, analisis sintesis, dan evaluasi. Soal tes bentuk pilihan ganda terdiri atas pembawa pokok persoalan dan pilihan jawaban.

Pembawa pokok persoalan dapat ditemukan dalam bentuk pernyataan dan dapat pula dalam bentuk persyaratan (*statment*) yang belum sempurna yang sering disebut *steam*, sedangkan pilihan jawaban itu mungkin berbentuk perkataan, bilangan atau kalimat yang sering disebut *option*. Pilihan jawaban terdiri atas jawaban yang benar dan salah atau yang paling benar, selanjutnya disebut kunci jawaban dan kemungkinan jawaban yang salah dinamakan pengecoh (*distractor, decoy* atau *fails*). Tetapi memungkinkan seseorang memilihnya atau apabila tidak menguasai materi yang dinyatakan dalam soal. Mengenai jumlah alternatif jawaban sebenarnya tidak ada aturan baku. Guru bisa membuat 3, 4 atau 5 alternatif jawaban. Hal ini di maksud untuk mengurangi faktor menebak, sehingga dapat meningkatkan validitas dan reliabilitas soal.

Kebaikan soal bentuk pilihan ganda, antara lain (a) cara penilaian dapat dilakukan dengan mudah, cepat, dan objektif (b) kemungkinan peserta didik menjawab dengan terkaan dapat dikurangi (c) dapat digunakan untuk melihat kemampuan peserta didik dalam berbagai jenjang kemampuan kognitif (d) dapat digunakan berulang-ulang (e) tes bentuk pilihan ganda cocok untuk peserta tes yang banyak. Sedangkan kelemahan tes pilihan ganda antara lain (a) tidak dapat digunakan untuk mengukur kemampuan verbal atau pemecahan masalah (b) penyusunan soal yang baik benar-benar baik membutuhkan waktu



yang lama (c) sukar menentukan alternatif jawaban yang benar-benar homogen, logis, dan berfungsi.<sup>35</sup>

## 2. Uji Validitas

Instrumen pada penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda, validitas ini dapat di hitung dengan koefisien korelasi biserial dengan rumus:

$$\text{Rumus : } r_{\text{bis}} = \frac{\bar{X} - M_t}{SD} \sqrt{P}$$

Keterangan:

$r_{\text{bis}}$  = Koefesien korelasi biserial

$\bar{X}$  = rerata skor pada tes dari peserta tes yang memiliki jawaban benar

$M_t$  = rerata skor total

$SD$  = standar deviasi skor total

$P$  = proporsi peserta tes yang jawabannya benar pada soal (tingkat kesukaran)

$q$  =  $1 - p$ <sup>36</sup>

## 3. Tingkat Kesukaran

Ada beberapa alasan untuk menyatakan tingkat kesukaran soal. Bisa saja tingkat kesukaran soal ditentukan oleh kedalaman soal, kompleksitas, atau hal-hal lain yang berkaitan dengan kemampuan yang diukur oleh soal. Namun

<sup>35</sup>Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), .h.138.

<sup>36</sup>Sumarna Supranata, *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 61.

demikian, ketika kita mengkaji lebih mendalam terhadap tingkat kesukaran soal, akan sulit menentukan mengapa sebuah soal lebih sukar dibandingkan dengan soal yang lain.

Secara umum, menurut teori klasik, tingkat kesukaran dapat dinyatakan melalui beberapa cara diantaranya (1) proporsi menjawab benar, (2) skala kesukaran linear, (3) indeks Davis, dan (4) skala bivariat. Proporsi jawaban benar ( $p$ ), yaitu jumlah peserta tes yang menjawab benar pada butir soal yang dianalisis dibandingkan dengan jumlah peserta tes seluruhnya merupakan tingkat kesukaran yang paling umum digunakan.

Intinya, bermutu atau tidaknya butir-butir *item* tes hasil belajar pertama-tama dapat diketahui dari derajat kesukaran atau taraf kesukaran yang dimiliki oleh masing-masing butir *item* tersebut. Butir-butir *item* tes hasil belajar dapat dinyatakan sebagai butir-butir *item* yang baik, apabila butir-butir *item* tersebut tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah dengan kata lain derajat kesukaran *item* itu adalah sedang atau cukup. Angka yang dapat memberikan petunjuk mengenai tingkat kesulitan *item* itu dikenal dengan istilah *difficulty index* (angka indeks kesukaran *item*), yang dalam dunia evaluasi hasil belajar umumnya dilambangkan dengan huruf P, yaitu singkatan dari kata *proportion* (proporsi = proporsia).<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup>Analisis soal/tes pilihan ganda“(On-Line) Tersedia di [https:// bangfajars21 .wordpress.com /2012/04/17/ pembuatan – analisis -butir-soal/](https://bangfajars21.wordpress.com/2012/04/17/pembuatan-analisis-butir-soal/) html (akses, 8 Juni 2016, 15.37 WIB).

**a. Kategori Tingkat Kesukaran**

Nilai P	Kategori
$p < 0.3$	Sukar
$0.3 \leq p \leq 0.7$	Sedang
$P > 0.7$	Mudah

**b. Rumus tingkat kesukaran**

$$P = B/N$$

**Keterangan:**

**B** : jumlah peserta tes yang menjawab benar

**N** : jumlah peserta tes

**c. Tindak Lanjut Hasil Analisis**

**Interpretasi**

*Item*

**Tindak Lanjut**

- 1) butir *item* dibuang atau didrop dan tidak dikeluarkan lagi dalam tes-tes hasil belajar yang akan datang
- 2) diteliti ulang, dilacak, dan ditelusuri sehingga dapat diketahui faktor yang menyebabkan butir *item* yang bersangkutan sulit dijawab oleh *testee*, apakah kalimat soalnya kurang jelas, apakah petunjuk cara mengerjakan soalnya sulit dipahami, ataukah dalam soal tersebut terdapat istilah-istilah yang tidak jelas, dsb. Setelah dilakukan perbaikan, butir-butir

Sukar

	<p><i>item</i> tersebut dikeluarkan lagi dalam tes hasil belajar yang akan datang.</p> <p>3) butir-butir yang terlalu sulit dapat digunakan kembali dalam tes (terutama tes seleksi) yang sifatnya sangat ketat.</p>
Sedang	<p>Butir <i>item</i> ini dapat dikeluarkan lagi dalam tes-tes hasil belajar pada waktu-waktu yang akan datang</p> <p>1) butir <i>item</i> dibuang atau didrop dan tidak dikeluarkan lagi dalam tes-tes hasil belajar yang akan datang</p> <p>2) diteliti ulang, dilacak, dan ditelusuri sehingga dapat diketahui faktor yang menyebabkan butir <i>item</i> yang bersangkutan sulit dijawab oleh <i>testee</i>, apakah kalimat soalnya kurang jelas, apakah petunjuk cara mengerjakan soalnya sulit dipahami, ataukah dalam soal tersebut terdapat istilah-istilah yang tidak jelas, dsb. Setelah dilakukan perbaikan, butir-butir <i>item</i> tersebut dikeluarkan lagi dalam tes hasil belajar yang akan datang.</p> <p>3) butir-butir yang terlalu sulit dapat digunakan kembali dalam tes (terutama tes seleksi) yang sifatnya longgar.<sup>38</sup></p>
Mudah	

#### 4. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen. Reliabilitas tes berkenaan dengan pernyataan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Reliabilitas juga dapat di

<sup>38</sup>*Ibid.*,

katakan sebagai keajegan dan ketidakajegan skor tes merupakan fokus dari pengkajian tentang reliabilitas.<sup>39</sup>

Pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan cara eksternal maupun internal. Secara *eksternal* pengujian dapat dilakukan dengan *test-retest*, *equivalen* dan *gabungan keduanya*. Secara internal instrumen di uji dengan menganalisis konsistensi yang ada pada butir soal.<sup>40</sup>

Berikut adalah faktor yang mempengaruhi perolehan skor peserta didik (Thorndike) yang berakibat pada ketidakajegan terhadap skor.

Rumus reliabilitas KR-20:

$$= \frac{r_{11}}{n}$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Koefisien realibitas instrumen

$n$  : Banyak butir instrumen

$p$  : proporsi subjek yang menjawab benar

$q$  :  $1 - p$

: Variansi total<sup>41</sup>

<sup>39</sup>Zainal Arifin, *Op.Cit.* h. 258.

<sup>40</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (Bandung: PT Alfabet, 2014), h. 130.

<sup>41</sup>Sumarna Supranata, *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 107.



***Ketentuan Reliabilitas Instrumen:***

- a. Instrumen disebut reliabel jika menghasilkan skor yang konsisten
- b. Instrumen disebut reliabel jika menghasilkan skor dengan kesalahan yang kecil
- c. Ada berbagai macam cara untuk mengestimasi koefisien reliabilitas, misalnya rumus Cronbach alpha atau rumus Kuder-Richardson (KR)
- d. Jika koefisien reliabilitas disebut  $r_{11}$  maka tidak dilakukan uji signifikansi untuk  $r_{11}$ , tetapi ditentukan nilai ambang batas tertentu untuk  $r_{11}$
- e. Biasanya digunakan nilai 0.70 sebagai ambang batas. Jadi, suatu instrumen dikatakan reliabel jika  $r_{11} \geq 0.70$

**5. Uji Daya Pembeda**

Daya pembeda dari setiap butir soal menyatakan seberapa jauh kemampuan butir soal tersebut untuk membedakan antara siswa yang menjawab dengan benar dengan siswa yang menjawab tidak dapat menjawab dengan benar. Menghitung daya pembeda setiap butir soal dalam penelitian ini menggunakan rumus formula berikut:

$$D = \frac{PA - PB}{JA} = PA - PB$$

Keterangan:

D = Daya beda suatu butir soal

JA = Jumlah peserta didik kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar

Jumlah kelompok atas diambil 27% dan jumlah kelompok bawah diambil 27% sampel uji coba.<sup>42</sup> Daya pembeda yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan klarifikasi daya pembeda sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Klarifikasi Daya Pembeda**

DP	Klarifikasi
0,00	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$DP > 0,70$	Sangat Baik

---

<sup>42</sup>*Ibid*, h. 23.

## 6. Uji Prasyarat

Teknik analisis data tes hasil belajar matematika ini diuji dengan uji statistik. Sebelum menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu sebagai berikut:

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas populasi harus dipenuhi sebagai syarat untuk menentukan perhitungan yang akan dilakukan pada hipotesis berikutnya. Data yang diuji data kelas eksperimen dan data kelas kontrol. Uji normalitas yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah uji normalitas dengan menggunakan teknik *kolmogorov-smirnov* pada program komputer SPSS v.17 *for windows*. Kriteria penetapannya dengan cara membandingkan nilai Sig. (2-tailed) pada tabel *kolmogorov-smirnov* dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Dengan demikian dasar pengambilan keputusan bahwa  $p$  dari koefisien K-S  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika  $p$  dari koefisien K-S  $< 0,05$ , maka data berdistribusi tidak normal.

### b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas variansi adalah pengujian untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan *uji variansi* pada SPSS v.17 *for windows*, adapun dasar keputusan data dapat dilakukan dengan

membandingkan angka signifikan nilai Sig. (*2-tailed*) dengan alpha 0.05 (5%), dengan ketentuan jika sig. (*2-tailed*) < alpha (0,05) maka  $H_0$  ditolak, dan sebaliknya jika nilai Sig. (*2-tailed*) . alpha (0,05) maka  $H_0$  diterima.

## 7. Uji Hipotesis

### a. Hipotesis Statistik

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ : Hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis atau sama dengan hasil belajar matematika dengan menggunakan *Contextual Teaching and Learning*

$H_1: \mu_1 > \mu_2$ : Hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis lebih baik dari hasil belajar matematika dengan menggunakan *Contextual Teaching and Learning*

### b. Taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 5% = 0,05

### c. Statistik uji yang digunakan

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s^2}{n_1} + \frac{s^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = nilai uji hipotesis

$\bar{X}$  = Mean kelas eksperimen

$\bar{X}$  = mean kelas kotrol

$S^2$  = Varians sampel 1

$S^2$  = Varians sampel 2

$n_1$  = Jumlah sampel kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah sampel kelas kontrol

d. Daerah kritis =  $\{ t \mid t > t_{\alpha/2} ; \}$

e. Keputusan uji

Jika nilai statistik uji amatan berada di daerah kritis, maka  $H_0$  ditolak. Sebaliknya, jika nilai statistik uji amatan tidak berada didaerah kritis, maka  $H_0$  diterima.<sup>43</sup>

f. kesimpulan

Apabila  $t \leq t_{\alpha/2}$ , dikatakan bahwa hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* atau sama dengan hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

Sedangkan apabila  $t > t_{\alpha/2}$ , maka dikatakan bahwa hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* lebih baik dari hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

---

<sup>43</sup>*Op.cit*, Budiyo. h. 151.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 2 kelas dengan jumlah siswa 62 orang siswa.

Penarikan sampel menggunakan teknik pengambilan sampel *random sampling* sehingga sampel yang terpilih sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VB yang berjumlah 36 siswa dan kelas kontrol VA yang berjumlah 26 siswa. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

##### 2. Deskripsi Hasil Penelitian

###### a. Analisis Uji Validitas Tes Hasil Belajar Matematika

Validitas instrumen tes ini meliputi materi soal yang telah disesuaikan dengan indikator mata pelajaran, isi materi pelajaran sesuai dengan jenjang kelas, soal menggunakan bahasa baku yang mudah untuk dimengerti. Soal

menggunakan kata perintah, soal berisi petunjuk cara pengerjaan soal. Sebelum soal diujicobakan, soal terlebih dahulu diperiksa atau dicek kebenaran oleh dosen yang berkaitan dengan pembelajaran matematika dan tata baca bahasa Indonesia (*data terlampir*). Untuk mendapatkan data yang akurat maka uji tes yang digunakan dalam penelitian ini harus memenuhi kriteria yang baik.

Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur tingkat validitas soal yang yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini butir soal dinyatakan valid jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* yang di peroleh lebih besar atau sama dengan 0,344. Nilai 0,344 dihitung dengan melihat tabel tistribusi nilai  $r_{\text{tabel}}$  dengan signifikansi 5%. Diketahui dengan  $N - 2 = 24 - 2 = 22$  pada taraf signifikan 5%, nilai  $r_{\text{tabel}}$  diperoleh sebesar 0,344. Hasil output perhitungan validitas dengan bantuan program komputer IBM SPSS *Statistics v.17 for Windows* teknik *Corrected Item-Total Correlation* dapat dilihat pada lampiran. Dengan mengacu pada hasil *output* perhitungan validitas, maka diketahui soal yang valid dan soal yang tidak. Data dapat dilihat pada lampiran 8.

**Tabel 4**  
**Validitas Soal Tes Hasil Belajar Matematika**

<b>Nomor Soal</b>	<b>Nilai <i>Corrected Item Total Correlation</i></b>	<b>N = 22 pada Signifikansi 5%</b>	<b>Kriteria</b>
1.	0,517	0,344	<i>Valid</i>
2.	0,084	0,344	<i>Tidak valid</i>
3.	0,541	0,344	<i>Valid</i>
4.	0,526	0,344	<i>Valid</i>
5.	0,470	0,344	<i>Valid</i>
6.	0,537	0,344	<i>Valid</i>
7.	0,204	0,344	<i>Tidak Valid</i>
8.	0,422	0,344	<i>Valid</i>
9.	0,473	0,344	<i>Valid</i>
10.	0,513	0,344	<i>Valid</i>
11.	0,675	0,344	<i>Valid</i>
12.	0,493	0,344	<i>Valid</i>
13.	0,484	0,344	<i>Valid</i>
14.	0,513	0,344	<i>Valid</i>
15.	0,417	0,344	<i>Valid</i>
16.	0,696	0,344	<i>Valid</i>
17.	0,428	0,344	<i>Valid</i>
18.	0,524	0,344	<i>Valid</i>
19.	0,645	0,344	<i>Valid</i>
20.	0,178	0,344	<i>Tidak Valid</i>
21.	0,467	0,344	<i>Valid</i>
22.	0,046	0,344	<i>Tidak Valid</i>
23.	0,572	0,344	<i>Valid</i>
24.	0,582	0,344	<i>Valid</i>
25.	0,551	0,344	<i>Valid</i>
26.	0,570	0,344	<i>Valid</i>
27.	0,532	0,344	<i>Valid</i>
28.	0,100	0,344	<i>Tidak Valid</i>
29.	0,505	0,344	<i>Valid</i>
30.	0,550	0,344	<i>Valid</i>
31.	0,158	0,344	<i>Tidak Valid</i>
32.	0,450	0,344	<i>Valid</i>
33.	0,119	0,344	<i>Tidak Valid</i>
34.	0,506	0,344	<i>Valid</i>
35.	0,014	0,344	<i>Tidak Valid</i>

Sumber: Data SPSS Statistics v.17 for Windows lampiran 8.

Hasil perhitungan validasi pada butir soal tes pilihan ganda terdapat 27 butir soal yang tergolong valid yang akan digunakan dalam penelitian dengan nomor butir soal 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 32, dan 34. Pada soal yang tidak valid dirop atau dibuang.

#### **b. Analisis Uji Tingkat Kesukaran**

Uji tingkat kesukaran butir soal menggunakan program komputer SPSS *Statistics v.17 for Windows* yang dapat dilihat pada lampiran 8. Bermutu atau tidaknya butir-butir soaltes hasil belajar pertama-tama dapat diketahui dari derajat kesukaran atau taraf kesukaran yang dimiliki oleh masing-masing butir soal tersebut. Butir-butir soaltes hasil belajar dapat dinyatakan sebagai butir-butir soalyang baik, apabila butir-butir soaltersebut tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah dengan kata lain derajat kesukaran soal itu adalah sedang atau cukup.

Dari output hasil uji tingkat kesukaran butir soal, maka dapat diketahui indeks kesukarannya dari setiap butir soal apakah soal tersebut tergolong kedalam butir soal yang berkategori sukar, butir soal yang berkategori sedang dan butir soal yang berkategori mudah. Hasil analisis pada uji tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5**  
**Tingkat Kesukaraan Butir Soal Tes Hasil Belajar Matematika**

Nomor Soal	Tingkat Kesukaraan	Keterangan
1.	0,6250	Sedang
2.	0,7500	Mudah
3.	0,6250	Sedang
4.	0,5000	Sedang
5.	0,5000	Sedang
6.	0,5000	Sedang
7.	0,7083	Mudah
8.	0,4167	Sedang
9.	0,4583	Sedang
10.	0,4167	Sedang
11.	0,4583	Sedang
12.	0,5000	Sedang
13.	0,4583	Sedang
14.	0,4167	Sedang
15.	0,4583	Sedang
16.	0,5417	Sedang
17.	0,4583	Sedang
18.	0,4167	Sedang
19.	0,5833	Sedang
20.	0,2917	Sukar
21.	0,4167	Sedang
22.	0,4583	Sedang
23.	0,5417	Sedang
24.	0,5000	Sedang
25.	0,4583	Sedang
26.	0,4167	Sedang
27.	0,5833	Sedang
28.	0,5417	Sedang
29.	0,5417	Sedang
30.	0,5417	Sedang
31.	0,3333	Sukar
32.	0,4583	Sedang
33.	0,3750	Sukar
34.	0,4583	Sedang
35.	0,3750	Sukar

Sumber: Data SPSS Statistics v.17 for Windows lampiran9.

Hasil perhitungan tingkat kesukaraan butir tes dengan 35 soal pilihan ganda yang menunjukkan soal dalam kategori mudah yaitu soal pada nomor 2 dan 7. Soal dalam kategori sedang terdapat pada nomor soal 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32 dan 34. Soal dalam kategori sukar terdapat pada nomor soal 20, 31, 33 dan 35.

### **c. Analisis Uji Daya Pembeda Instrumen**

Pengujian ini dimaksudkan untuk memperoleh data tentang kemampuan soal dalam membedakan siswa kelompok atas dan siswa kelompok bawah. Analisis Uji daya pembeda butir soal menggunakan program komputer *SPSS Statistics v.17 for Windows* yang dapat dilihat pada lampiran 9. Daya pembeda dari setiap butir soal menyatakan seberapa jauh kemampuan butir soal tersebut untuk membedakan antara siswa yang menjawab dengan benar dengan siswa yang menjawab tidak dapat menjawab dengan benar. Hasil perhitungan daya beda dapat dilihat dari nilai *pearson correlation* pada uji validitas. Hasil analisis daya pembeda pada butir soal tes matematika dapat dilihat pada tabel 6.



**Tabel 6**  
**Hasil Analisi Uji Daya Pembeda Instrumen**

<b>Nomor Soal</b>	<b>Daya Pembeda</b>	<b>Keterangan</b>
1.	0,517	Baik
2.	0,084	Jelek
3.	0,541	Baik
4.	0,526	Baik
5.	0,470	Baik
6.	0,537	Baik
7.	0,204	Cukup
8.	0,422	Baik
9.	0,473	Baik
10.	0,513	Baik
11.	0,675	Baik
12.	0,493	Baik
13.	0,484	Baik
14.	0,513	Baik
15.	0,417	Baik
16.	0,696	Baik
17.	0,428	Baik
18.	0,524	Baik
19.	0,645	Baik
20.	0,178	Jelek
21.	0,467	Baik
22.	0,046	Jelek
23.	0,572	Baik
24.	0,582	Baik
25.	0,551	Baik
26.	0,570	Baik
27.	0,532	Baik
28.	0,100	Jelek
29.	0,505	Baik
30.	0,550	Baik
31.	0,158	Jelek
32.	0,450	Baik
33.	0,119	Jelek
34.	0,506	Baik
35.	0,014	Jelek

*Sumber: Pengolahan dataSPSS Statistics v.17 for Windowslampiran 10.*

Hasil perhitungan daya beda menunjukkan bahwa soal nomor 27 memiliki daya pembeda yang baik pada nomor 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32 dan 34. Pada soal nomor 7 memiliki daya pembeda yang cukup. Sedangkan nomor 2, 20, 22, 28, 31 dan 35 memiliki daya pembeda yang jelek. Pada nomor soal yang memiliki daya pembeda berkategori baik dan cukup yang akan gunakan dalam penelitian.

#### d. Analisis Uji Reliabilitas

##### 1. Reliabilitas Seluruh Instrumen

Instrumen yang dikatakan reliabel yaitu instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Hasil analisis uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan program komputer SPSS *Statistics v.17 for Windows* didapat dengan *Croanbach's Alpha* sebesar  $\alpha = 0,873$  maka soal dinyatakan reliabel dan dapat digunakan kembali karena suatu instrumen dikatakan reliabel jika  $\geq 0,70$ . Hasil analisis reliabelitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 7**

#### Hasil Analisis Uji Reliabilitas Seluruh Instrumen

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.873	35

*Sumber:* Pengolahan data SPSS *Statistics v.17 for Windows* lampiran 11.

## 2. Reliabilitas Instrumen Yang Valid

Instrumen yang valid pada uji coba soal tes hasil belajar matematika terdapat 27 soal yang dapat dikategorikan sebagai butir soal valid yaitu pada soal nomor 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 32 dan 34. Soal tersebut dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada penelitian. Uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan program komputer SPSS *Statistics v.17 for Windows* didapat dengan *Cronbach's Alpha* sebesar  $\alpha = 0,903$  maka dikatakan reliabel karena  $\geq 0,70$ . Adapun hasil analisis reliabilitas instrumen soal yang dijelaskan diatas dapat dilihat pada Lampiran 10.

**Tabel 8**

### Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Valid

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.903	27

Sumber: Pengolahan data SPSS *Statistics v.17 for Windows* lampiran 11.

## B. Hasil Analisis Data Hasil Belajar Matematika

Data Hasil Belajar Matematika untuk membandingkan perbedaan rata-rata nilai kelas hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Data hasil belajar siswa didapat dengan memberikan *posttest* pada akhir selesai pembelajaran.

## 1. Hasil Perhitungan Prasyarat Analisis

**Tabel 9**  
**Nilai *Posttest* Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen**

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Arya Dilla Wijaya	96
2.	Aditiya Eferdi Sitompul	70
3.	Aliyah Putri	81
4.	Avriliya Safiyatna Rais	81
5.	Alyvia Salsabil	85
6.	Aisyah Amini	85
7.	Bening Tirta Adintiya	88
8.	Chika Aulia Putri	81
9.	Danu Pratama	74
10.	Dian Syakitri Ramadhani	70
11.	Ahmad Sauqi Ardiansyah	77
12.	Guntur Raka Pradipa	70
13.	Hani Putri Wardani	88
14.	Intan Febriani	85
15.	Intan Oktaviani	85
16.	Ilfa Tazkia	81
17.	Jesika Aulia Isnaini	92
18.	Indriani	88
19.	M. Kaidar	92
20.	M. Rafli Raditya	70
21.	M. Fachri Al-Fariz	85
22.	M. Arkan Abdul Rauf	85
23.	Mutiara Kamila	85
24.	Megi Julieta Saputri	85
25.	M. Jaka Saputra	66
26.	M. Saldi Waqiah	70
27.	M. Alif Arifin	74
28.	Pandu Egi Prambudi	77
29.	Restu Wahid Al-Hafid	74
30.	Ringgo Jaya	70
31.	Syakira Bunga Lestari	85
32.	Septika Khairunnisa	81
33.	Sandi Rizky Taufik	74
34.	Vuan Ghina Maharani	92
35.	Zahira Sakira Candra	88
36.	Marsyela Anggraini	92
<b>Rata-rata</b>		<b>81,16</b>
<b>KKM</b>		<b>63</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yaitu nilai 81,16. Selanjutnya, untuk mengetahui hipotesis perlu diketahui juga data yang terdapat pada kelas kontrol.

**Tabel 10**  
**Nilai *Posttest* Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol**

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Abellia Marta Dini	74
2.	Adek Saputra	66
3.	Ahmad Farid	66
4.	Ahmad Johdi Aziz	70
5.	Bunga Adellia Safitri	74
6.	Dheffa Fareilly Arengga	66
7.	Endu Arya Yatsa	74
8.	Fadilla Balqis	77
9.	Ferrisca Azzara	88
10.	Firdaniansyah	88
11.	Ikbar Musyaffa P.A	74
12.	Kasih Alia Kusuma	74
13.	Lailatun Nadhiroh	77
14.	M. Roma Pria Tegar	66
15.	M. Sahrul Gunawan	66
16.	M. Iqbal Maulana	66
17.	Mulia Fadillah	77
18.	Nuzul Quraisaftullah	77
19.	Revina Andani Wijaya	81
20.	Selvi Puspita Sari	81
21.	Syaipin Nuha	66
22.	Syakilha	81
23.	Umar Al Faruz	74
24.	Zahro Tussyifa	74
25.	Najwa Mona As Shafa	81
26.	Naila Isma Akmadi	85
<b>Rata-rata</b>		<b>74,73</b>
<b>KKM</b>		<b>63</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol yaitu 74,73. Kemudian, guna lebih jelasnya membuktikan bahwa perbedaan penerapan perlakuan mempengaruhi nilai siswa maka dilakukan uji

t, sebelum dilakukan uji t data harus memenuhi kriteria yaitu data harus berdistribusi normal dan homogen.

### 1. Analisis Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji statistik yang dilakukan untuk mengetahui sebaran sebuah data. Uji normalitas menggunakan program komputer SPSS *Statistics v.17 for windows* dan diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 11**  
**Rangkuman Hasil Normalitas**  
**Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen Dan Kontrol**

No.	Kelas	Signifikansi <i>posttest</i>	$\alpha$ (5%)	Keterangan
1.	Eksperimen	0,232	0,05	Normal
2.	Kontrol	0,562	0,05	Normal

*Sumber:* Pengolahan data SPSS *Statistics v.17 for Windows* lampiran 12.

Berdasarkan data tabel diatas dapat diketahui tabel *posttest* dijelaskan bahwa data berdistribusi normal. Pedoman pengambilan keputusannya adalah apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak normal dan sebaliknya, jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data dinyatakan normal. Nilai probabilitas atas nilai signifikansi yang didapat dari data soal tes hasil belajar Matematika dengan nilai signifikansi pada kelas eksperimen yaitu  $0,232 > 0,05$  dan pada kelas kontrol  $0,562 > 0,05$ . Pada nilai signifikan maka data-data kelas tersebut berdistribusi normal.



## 2. Analisis Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua skala ukur memiliki varian atau karakter yang sama atau tidak dengan menggunakan SPSS *Statistics v.17 for windows*.

**Tabel 12**  
**Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Matematika**  
**Kelas Eksperimen dan Kontrol**

No.	Data	Signifikansi <i>Posttest</i>	$\alpha$ (5%)	Keterangan
1	Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,362	0,05	Homogen

*Sumber:* Pengolahan data SPSS *Statistics v.17 for Windows* lampiran 13.

Berdasarkan data tabel diatas dapat diketahui tabel *posttest* dijelaskan bahwa data berdistribusi nomal. Pedoman pengambilan keputusannya adalah apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak homogen dan sebaliknya, jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen. Nilai probabilitas atas nilai sig yang didapat dari data soal tes hasil belajar Matematika dengan nilai signifikansi yaitu  $0,362 > 0,05$  sehingga data memiliki varian yang sama atau homogen.

## 3. Analisis Uji Hipotesis *Uji-t*

Hipotesis uji-t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari postes hasil belajar matematika diantara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15.

**Tabel 13**  
**Rangkuman Hasil *Uji-t*, Posttest Hasil Belajar Matematika**  
**Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

	$t_{0,05}$	<b>Keputusan Uji</b>
3,417	1,671	$H_0$ ditolak

**a. Menentukan hipotesis**

Untuk menguji hipotesis hasil belajar model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis lebih baik dari hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* siswa kelas IV MIN 10 Bandar Lampung dimana:

: Hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis tidak lebih baik dari hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

: Hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis lebih baik dari hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

### b. Menentukan Dasar Pengambilan Keputusan

1. Jika nilai  $<$  , maka diterima dan ditolak.
2. Jika nilai  $>$  , maka ditolak dan diterima.

Hasil dari data perhitungan menunjukkan bahwa nilai  $= 3,417$  dan  $= 1,671$  yang berarti  $>$  , maka dapat disimpulkan ditolak dan diterima.

### c. Kesimpulan

Berdasarkan data perhitungan yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa hasil belajar Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis lebih baik dari hasil belajar menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* siswa di kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

### C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan VB sebagai kelas eksperimen. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 62 siswa dengan rincian 26 siswa kelas VA dan 36 siswa kelas VB. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *simple random Sampling* dengan hasil kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Dari sampel tersebut diperoleh data hasil test instrument butir soal hasil belajar Matematika adalah 27 butir soal yang digunakan dalam penelitian.

Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah materi pecahan. Data-data pengujian hipotesis dikumpulkan peneliti dengan mengajarkan materi pecahan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 6 kali pertemuan yaitu 5 kali pertemuan dilaksanakan untuk proses belajar mengajar dan 1 kali pertemuan dilaksanakan untuk evaluasi atau tes akhir belajar siswa sebagai pengambilan data penelitian dengan bentuk tes untuk memperoleh hasil belajar.

Penerapan model pembelajaran *coopertaive learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis mula-mula guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari satu siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan satu siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe TS-TS bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*peer tutoring*) dan saling mendukung. Kemudian guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing lalu guru menjelaskan materi dengan berbantuan media grafis untuk memudahkan menyampaikan isi materi kepada siswa. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang, hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain dan dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari

kelompok lain. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka kemudian guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil dari kelompok yang kemudian guru klarifikasi hasil kelompok dengan media grafis.

Berdasarkan hasil penghitungan dihasilkan bahwa rata-rata nilai kelas Eksperimen 81,16 dengan jumlah responden 36 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki rata-rata 74,73 dengan jumlah responden 26 siswa setelah diberi tretmen/ perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan Perhitungan data dengan nilai  $t_{hitung} = 3,417$  dan  $t_{tabel} = 1,671$  yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stray two stray* dengan berbantuan media grafis lebih baik dari pada hasil belajar pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*. Model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi.

Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran matematika dengan berbantuan media grafis untuk memahami materi pecahan sehingga saat pengambilan

nilai hasil belajar siswa dapat mengerjakan berbagai macam soal pecahan yang telah diberikan guru. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis di kelas eksperimen menumbuhkan motivasi siswa untuk mempelajari matematika karena matematika tidaklah sulit dan matematika sangatlah berguna untuk di kehidupan sehari-hari. Siswa menjadi lebih semangat untuk belajar matematika. Hasil belajar di kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* karena model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* menuntut siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan kepada kelompok lain sehingga siswa mempunyai tanggung jawab dalam kelompoknya masing-masing.

Pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* mendapatkan nilai hasil belajar lebih rendah dari kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* karena bagi murid yang tertinggal dalam proses pembelajaran dengan *contextual teaching and learning* akan terus tertinggal dan sulit mengejar ketertinggalan, karena dalam model pembelajaran ini kesuksesan siswa tergantung dari keaktifan dan usaha sendiri jadi siswa yang dengan baik mengikuti setiap pembelajaran dengan model ini tidak akan mengganggu teman yang tertinggal dan mengalami kesulitan. Tidak setiap siswa dengan mudah menyesuaikan diri dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki dengan menggunakan model *contextual teaching and learning*.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan uji hipotesis yang peneliti lakukan diperoleh dalam perhitungan  $t_{hitung} = 3,417$  dan  $t_{tabel} = 1,671$  sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis lebih baik dari hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning*.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan diatas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis akan lebih menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran jika menggunakan variasi media pembelajaran.
2. Sebelum memulai proses pembelajaran guru terlebih dahulu mempersiapkan dan membentuk kelompok-kelompok belajar yang heterogen dari segi jenis kelamin dan kemampuan akademis. Pembentukan kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar dan saling mendukung untuk memudahkan pengelolaan kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arif Sadiman. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Aris Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Budiyono. 2009. *Statistik Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang Setyo Winarni, Sri Harmini. 2015. *Matematika Untuk PGSD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Isjoni. 2014. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Jamil Suprihatiningrum. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jumanta Hamdayama. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Miftahul Huda. 2014. *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarna Supranata. 2009. *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaiful dan Aswan. 2010. *Srategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thobroni. 2016. *Belajar & Pembelajaran teori dan praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tim pengembang MKDP. 2012. *Kurikulum & Pengembangan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Wina Sanjaya. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi STANDAR Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Arifin. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zelina Affriani, “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Two Stay Two Stray dengan Media Grafis Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tempuran”, Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, 2016. Tidak diterbitkan.
- Analisis soal/tes pilihan ganda“(On-Line) Tersedia di [https:// bangfajars21 .wordpress.com /2012/04/17/ pembuatan – analisis -butir-soal/ html](https://bangfajars21.wordpress.com/2012/04/17/pembuatan-analisis-butir-soal/html).
- Cooperative learning “(On-Line) tersedia di <http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-two.html>.
- Model pembelajaran “(On-Line) tersedia di [http://www. Wawasan pendidikan.com/2013/06/jenis-jenis- model-pembelajaran.html](http://www.Wawasan pendidikan.com/2013/06/jenis-jenis-model-pembelajaran.html).
- Pembelajaran Matematika “(On-Line) tersedia di [http://www.abdan-syakuro.com/2014/12/ pembelajaran- matematika- di- sekolah dasar.html](http://www.abdan-syakuro.com/2014/12/pembelajaran-matematika-di-sekolah-dasar.html).

## ***Lampiran 1***

### **A. Profil Sekolah / Madrasah**

#### **1. Sejarah Singkat Berdirinya MIN 10 Bandar Lampung**

##### **a) Latar Belakang Berdirinya MIN Kota Baru.**

Berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 mengamanatkan upaya untuk mencerdaskan bangsa, serta agar Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan dan untuk mewujudkan pembangunan dibidang Pendidikan diperlukan peningkatan dan penyempurnaan dalam pembangunan Ilmu Pengetahuan, Pendidikan Tinggi, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa dengan berdasarkan Berita Acara penyerahan tanah/bangunan tepatnya pada hari Jum'at tanggal 08 Maret 1996 Nomor : K/Mh.1/2/5/KS.01.1.347/1996. Bapak Hi. M. Yusuf selaku tokoh masyarakat menyerahkan tanah/bangunan untuk keperluan Madrasah yang bangunan tersebut berdiri tahun 1972 kepada Bp. Hi. Sarbini HS selaku pimpinan Madrasah pada saat itu. *Sumber:* Dokumen MIN 10 Bandar Lampung TH. 2016/2017.

Bangunan Gedung Lama:

- a. Alamat / Lokasi : Jl. Mayjend Sutiyoso No. 50 Kota Baru  
Tanjung Karang
- b. Luas Tanah :  $41 \times 12 \text{ M} = 492 \text{ M}^2$
- c. Hak atas Tanah : Milik PJKa

Bangunan Gedung Lama :

- a. Alamat / Lokasi : Jl. Mayjend Sutowo No. 50 Kota Baru
- b. Luas Bangunan :  $10 \times 32 \text{ M} = 320 \text{ M}^2$
- c. Konstruksi : Semi Permanen
- d. Jumlah lantai : Satu

Penyerahan fisik tanah / bangunan di atas dilengkapi dengan dokumen

Tanah/bangunan berupa : Bangunan Sekolah :

- 1. Ruang Belajar 4 lokal
- 2. Ruang Kantor Guru / Pimpinan 1 lokal
- 3. Kursi murid 110 buah
- 4. Meja murid 72 buah
- 5. Lemari guru / kantor 4 buah
- 6. Rak Perpustakaan 2 buah dan buku-buku pelajaran

**b) Usul Pembukaan dan Penegerian Madrasah Ibtidaiyah**

Pada tanggal 11 Maret 1996 Pimpinan MIN Filial Kota Baru mengusulkan pembukaan dan Penegerian :

**I. Madrasah**

- 1. Nama Madrasah : MIN Filial Kota Baru
- 2. Alamat : Jl. Mayjen Sutowo No. 50
- 3. Desa/Kelurahan : Kota Baru
- 4. Kecamatan : Tanjung Karang Timur
- 5. Kabupaten/Kodya : Bandar Lampung

## II. Jumlah

1. Murid : 283 orang
2. Kelas : 4 ruang
3. Guru Negeri NIP : 9 orang
4. Guru Honor/Swasta : 2 orang

III. Status Tanah/Gedung : Milik PJKa/Semi Permanen

IV. Luas Tanah : 41 x 12 M = 492 M<sup>2</sup>

V. Luas Bangunan : 10 x 32 M = 320 M<sup>2</sup>

Sejak pada tahun 1999/2000 Status MIN Filial Kota Baru telah berubah menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri. Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Tentang Perubahan Nama Madrasah Tanggal 17 September 2014 Menjadi MIN 10 Bandar Lampung , dalam kepemimpinan :

**Tabel 14**

**Nama-Nama Kepala Madrasah Min 10 Bandar Lampung Sejak Tahun 1972 Sampai Sekarang**

No	Nama	Tahun
1	M. Thohir	1972 s/d 1995
2	H. Sarbini	1995 s/d 1998
3	Thohiri	1998 s/d 2002
4	Anwar Salam, A.Ma	2003 s/d 2005
5	Mastika, S.Pd.I	2005 s/d 2009
6	Dra. Hj. WiwinSriani, M.Pd.I	2009 s/d 2014
7	Suntari, S.Ag	2014 s/d sekarang

Sumber: Dokumen MIN 10 Bandar Lampung TH. 2016/2017



Pada Tahun 2014 s/d 2016 telah dibangun Gedung Baru MIN 10 Bandar Lampung, terletak di Jalan Putri Balau Gg Abu Bakar Kelurahan Tanjung Baru Kecamatan Kedamaian Kota Bandar Lampung.

Tanah Gedung Baru:

Alamat / Lokasi : Jl. Putri Balau Gg Abu Bakar Kel. Tanjung Baru Kec.  
Kedamaian

Luas Tanah : 2020 M<sup>2</sup>

Hak atas Tanah : Milik Kementerian Agama

Alamat / Lokasi : Jl. Putri Balau Gg Abu Bakar Kel. Tanjung Baru Kec.  
Kedamaian

Luas Bangunan : 1618 M<sup>2</sup>

Konstruksi : Permanen

Jumlah lantai : 1

Keadaan MIN 10 Bandar Lampung pada Agustus 2016 :

#### I. Madrasah

Nama Madrasah : MIN 10 Bandar Lampung

NSM : 111118710010

NPSN : 60706005

Alamat : Jl. Putri Balau Gg. Abu Bakar

Desa/Kelurahan : Tanjung Baru

Kecamatan : Kedamaian

Kabupaten/Kodya : Bandar Lampung

## II. Jumlah

1. Murid : 614 orang
2. Kelas : 16 ruang
3. Perpustakaan : 2 ruang
4. Kantor : 1 ruang
5. Guru PNS : 17 orang
6. Guru Honor/Swasta : 10 orang
7. Tenaga Kependidikan: PNS : 2 orang, Honorer : 4 orang

## 2. Visi dan Misi MIN 10 Bandar Lampung

### Visi

Unggul, Berkualitas dan Berakhlakkul Karimah.

### Misi

1. Meningkatkan warga Madrasah menjadi manusia yang taat ajaran agama Islam.
2. Mewujudkan warga Madrasah yang berakhlak mulia.
3. Mengembangkan Madrasah yang berwawasan global.
4. Mengembangkan potensi dalam bidang ilmu pengetahuan.
5. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
6. Meningkatkan prestasi dalam bidang olahraga dan seni.
7. Membentuk manusia yang siap bersaing di era globalisasi.
8. Meningkatkan pelayanan yang optimal.

### **3. Letak Geografis MIN 10 Bandar Lampung**

Madrasah Ibtida'iyah Negeri 10 Bandar Lampung beralamatkan di Jl. Putri Balau Gg. Abu Bakar Kel. Tanjung Baru Kec. Kedamaian, Bandar Lampung.

### **4. Prestasi sekolah**

Dalam segi prestasi MIN 10 Bandar Lampung cukup membanggakan dan tergolong baik kendatipun masih ada sebagian kecil siswa yang belum memperoleh nilai yang diharapkan. Prestasi yang tergolong baik ini terbukti dengan banyaknya prestasi yang didapat MIN 10 Bandar Lampung terutama kegiatan ekstrakurikuler yaitu Pramuka, Marhcing Band yang pernah menjadi juara 1 tingkat MISD se-Bandar Lampung.

### **5. Keadaan guru**

Tenaga edukatif pada MIN 10 Bandar Lampung pada tahun pelajaran 2016/2017 ini mencapai 33 tenaga pengajar dimana setiap guru sudah mempunyai tugasnya masing-masing dengan bidang studi yang diajarkan. Guru dalam dunia pendidikan adalah orang yang sangat berperan disamping orang tua, karena guru bertugas memberikan bimbingan kepada muridnya agar mendapatkan ilmu yang bermanfaat, berguna bagi diri sendiri dan masyarakat dan bisa mengamalkannya. Data nama TU dan penjaga baik yang sudah PNS dan tenaga honorer dapat dilihat pada tabel 14.

**Tabel 15**  
**keadaan guru dan TU MIN 10 Bandar Lampung**  
**tahun pelajaran 2016/2017**

No	Nama	Jabatan, Guru kelas, Mata pelajaran
1	Suntari, S.Ag	Kepala Madrasah
2	Daryati, S.Pd.I	Guru Kelas
3	Dra. Permaisari	Guru Kelas
4	Herawati. T, A.Ma	Guru Kelas
5	Hera Wati, S.Pd.I	Guru Kelas
6	Elfina, S.Pd.I	Guru Kelas
7	Hj. Nurlaily, M.Pd	Guru Mata Pelajaran
8	Nur Kismiyati, S.Pd	Guru Kelas
9	Khodijah, S.Ag	Bendahara
10	Dra. Ummie Khoironie	TU
11	Cik Nayu, S.Ag	Guru Kelas
12	Suwaibah, A.Ma	Guru Kelas
13	Emiyati, S.Pd.I	Guru Kelas
14	Imelda, M.Pd.I	Guru Kelas
15	Umiyanah, S.Hi, S.Pd.I	Guru Kelas
16	Siti Masriah, S.Pd.I	Guru Kelas
17	Rosdiana, S.Pd.I	Guru Kelas
18	Meliyana, S.Pd.I	Guru Mata Pelajaran
19	Azmin. Am, S,Ag	Guru Mata Pelajaran
20	Retno Alfredo, S.Pd.I	Guru honor
21	Devi Novita, S.Pd	Guru honor
22	Aswinni, S.Ag	Guru honor
23	Sugiyem, S.Pd.I	Guru honor
24	Adi Saputro, A.Md	TU dan Guru
25	Mirza Joni	TU dan Guru
26	Dhiyauddin, S.Pd.I	Guru honor
27	Masroham, S.Pd	Penjaga Madrasah
28	Mayka Prihartini, S.Pd.I	Guru honor
29	Mushollin, S.Ag	Penjaga Madrasah
30	Elyanah, S.Pd	Guru honor
31	Fania Satriana, S.Pd	Guru honor
32	Najam Darma fala, A.Md	PTT Honor
33	Hasanudin	Penjaga Madrasah

Sumber: Dokumen MIN 10 Bandar Lampung TH. 2016/2017

**Lampiran 2****SILABUS KELAS V**

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas : V (Lima)

Kompetensi Inti

KI 1	Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
KI 3	Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, mengajukan pertanyaan berkenaan dengan dan mencoba berdasarkan rasa ingintahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	KOMPETENSI DASAR		KETERANGAN
	KI 1	KI 2	
Matematika	1.1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	2.1 Menunjukkan sikap kritis, cermat dan teliti, jujur, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu, tidak mudah menyerah serta bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas. 2.2 Menunjukkan sikap berpikir logis, kritis dan kreatif. 2.3 Memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan pada matematika yang terbentuk melalui pengalaman belajar. 2.4 Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. 2.5 Memiliki sikap terbuka, objektif, menghargai pendapat dan karya teman dalam diskusi kelompok maupun aktivitas sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembelajaran pada KD KI 1 dan KI2 terintegrasi dalam pembelajaran pada KI 3 dan KI4 melalui indirect teaching</li> <li>Penilaian hasil belajar dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar teman, dan jurnal (catatan pendidik).</li> </ul>

Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar

Subtema 1 : Wujud Benda Dan Cirinya

Mata pelajaran	Kompetensi dasar	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Sumber belajar
Matematika	<p>3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</p> <p>4.2 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen</li> <li>Menghitung volume berbagai bangun ruang sederhana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan latihan berkenaan dengan berbagai bentuk pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</li> <li>Mengamati berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</li> <li>Menyimpulkan pecahan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah</li> </ul>	<p>Tes Tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan LKS tentang penarikan akar dan perpangkatan</li> <li>Menyelesaikan LKS tentang pecahan: penjumlahan, pengurangan perkalian, dan pembagian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku tematik kelas V Tema 1</li> </ul>



	<p>4.3 perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</p> <p>4.4 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</p>		<p>pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</p>		
--	---	--	---	--	--

Tema 1 : benda-benda di Lingkungan Sekitar

Subtema 2 : Perubahan Wujud Benda

Mata pelajaran	Kompetensi dasar	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Sumber belajar
Matematika	<p>3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</p> <p>3.2 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</li> <li>Pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan kegiatan misal melakukan pengubahan pecahan, menyederhanakan pecahan untuk memahami konsep pecahan dan operasi pecahan dengan menggunakan gambar atau benda-benda yang sebenarnya</li> <li>Melakukan kegiatan sesuai contoh berkenaan dengan berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</li> </ul>	<p>Tes Tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>menjawab soal pecahan: penjumlahan, pengurangan perkalian, dan pembagian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Tematik Kelas V Tema 1</li> </ul>

	<p>dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</p> <p>4.4 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pembagian pada pecahan</li> <li>• Menyimpulkan pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban.</li> </ul>		
--	--	--	--	--	--

Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar

Subtema 3 : Manusia dan Lingkungan

Mata pelajaran	Kompetensi dasar	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Sumber belajar
Matematika	<p>3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</p> <p>4.1 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</li> <li>Pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>membahas berkenaan dengan berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian</li> <li>membahas dan melakukan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban Memecahkan masalah sederhana tentang pecahan</li> <li>Menyimpulkan pecahan sebagai hasil</li> </ul>	<p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan tentang pecahan: penjumlahan, pengurangan perkalian, dan pembagian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Tematik Kelas V Tema 1</li> </ul>

	pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban		penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban		
--	--	--	--	--	--



**Lampiran 3****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung  
 Kelas/Semester : 5/ 1 (Satu)  
 Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar  
 Subtema 1 : Wujud Benda dan Cirinya  
 Pertemuan : 1  
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

**A. Kompetensi Inti**

- KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar****Matematika**

- 3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian



**Indikator**

- 3.2.1 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen)

**C. Tujuan Pembelajaran****Matematika**

1. Siswa mampu memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen)

**D. Materi Pembelajaran**

1. Berbagai bentuk pecahan

**E. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Saintific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah, eksperimen, mengasosiasi/ menalar – mengasosiasikan dan mengkomunikasikan)

Metode : Ceramah, Diskusi, Dan Penugasan

Model : *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*

Teknik : Bimbingan/ Tutorial

**F. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa.</li> <li>b. Melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik.</li> <li>c. Mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.</li> <li>d. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang</li> </ol>	5 menit

	<p>berkaitan dengan materi</p> <p>e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini.</p>	
Inti	<p>a. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang dengan kemampuan awal berbeda</p> <p>b. Setelah guru membagi kelompok, guru membagikan materi pada masing-masing kelompok tentang berbagai bentuk pecahan</p> <p>c. Guru menjelaskan materi kepada siswa dengan berbantuan media grafis</p> <p>d. Siswa diberi waktu berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing</p> <p>e. Setelah berdiskusi guru mengintruksikan kepada siswa bahwa masing-masing kelompok harus mengirimkan perwakilan kelompoknya untuk bertamu kekelompok lain</p> <p>f. Masing-masing perwakilan kelompok bertugas menjelaskan hasil dari diskusi kelompoknya</p> <p>g. Perwakilan dari kelompok kembali kekelompoknya masing-masing</p> <p>h. Guru meminta satu perwakilan dari masing-masing untuk maju kedepan menjelaskan hasil diskusi yang didapat baik dari kelompoknya maupun dari</p>	60 menit

	kelompok lainnya. i. Guru mengklarifikasi hasil diskusi dari siswa menggunakan media grafis j. Guru memberikan latihan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu sebagai evaluasi pembelajaran pada hari ini	
Penutup	a. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari b. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) c. Guru memberikan PR dan menutup pembelajaran pada hari ini	5menit

#### G. Sumber Dan Media

1. Buku tematik kelas 5 SD/MI
2. Papan tulis
3. Spidol
4. Penghapus
5. Media Grafis

#### H. Penilaian

##### Penilaian Pengetahuan (kognitif)

Pilihan ganda

1. \_\_\_\_\_ x 100

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung  
 Kelas/Semester : 5/ 1 (Satu)  
 Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar  
 Subtema 1 : Wujud Benda dan Cirinya  
 Pertemuan : 2  
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

### A. Kompetensi Inti

- KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar

#### Matematika

- 3.2 Berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian

**Indikator**

3.2.1 Menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**C. Tujuan Pembelajaran****Matematika**

1. Siswa mampu menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**D. Materi Pembelajaran**

1. Perkalian pecahan

**E. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Saintific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah, eksperimen, mengasosiasi/ menalar – mengasosiasikan dan mengkomunikasikan

Metode : Ceramah, Diskusi, Dan Penugasan

Model : *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*

Teknik : Bimbingan/ Tutorial

**F. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa.</li> <li>b. Melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik.</li> <li>c. Mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.</li> <li>d. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi sebelumnya</li> </ol>	5 menit

	e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini.	
Inti	<p>a. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang dengan kemampuan awal berbeda</p> <p>b. Setelah guru membagi kelompok, guru membagikan materi pada masing-masing kelompok tentang perkalian pecahan</p> <p>c. Guru menjelaskan materi pada siswa dengan berbantuan media grafis</p> <p>d. Siswa diberi waktu berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing</p> <p>e. Setelah berdiskusi guru mengintruksikan kepada siswa bahwa masing-masing kelompok harus mengirimkan perwakilan kelompoknya untuk bertamu kekelompok lain</p> <p>f. Masing-masing perwakilan kelompok bertugas menjelaskan hasil dari diskusi kelompoknya</p> <p>g. Perwakilan dari kelompok kembali kekelompoknya masing-masing</p> <p>h. Guru meminta satu perwakilan dari masing-masing untuk maju kedepan menjelaskan hasil diskusi yang didapat baik dari kelompoknya maupun dari kelompok lainnya.</p> <p>i. Guru mengklarifikasi hasil diskusi dari</p>	60 menit



	siswa menggunakan media grafis j. Guru memberikan latihan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu sebagai evaluasi pembelajaran pada hari ini	
Penutup	a. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari b. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) c. Guru memberikan PR dan menutup pembelajaran pada hari ini	5 menit

#### G. Sumber Dan Media

- Buku tematik kelas 5 SD/MI
- Papan tulis
- Spidol
- Penghapus
- Media Grafis

#### H. Penilaian

##### Penilaian Pengetahuan (kognitif)

Pilihan ganda

- \_\_\_\_\_ x 100

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung  
Kelas/Semester : 5/ 1 (Satu)  
Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar  
Subtema 1 : Wujud Benda dan Cirinya  
Pertemuan : 3  
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

### A. Kompetensi Inti

- KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar

#### Matematika

- 3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian

**Indikator**

3.2.1 Memahami dan menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**C. Tujuan Pembelajaran****Matematika**

1. Siswa mampu memahami dan menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**D. Materi Pembelajaran**

1. Perkalian pecahan desimal

**E. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Saintific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah, eksperimen, mengasosiasi/ menalar – mengasosiasikan dan mengkomunikasikan)

Metode : Ceramah, Diskusi, Dan Penugasan

Model : *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*

Teknik : Bimbingan/ Tutorial

**F. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. b. Melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik. c. Mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. d. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang	5 menit

	<p>berkaitan dengan materi sebelumnya</p> <p>e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini.</p>	
Inti	<p>a. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang dengan kemampuan awal berbeda</p> <p>b. Setelah guru membagi kelompok, guru membagikan materi pada masing-masing kelompok tentang perkalian perkalian pecahan desimal</p> <p>c. Guru menjelaskan materi kepada siswa dengan media grafis</p> <p>d. Siswa diberi waktu berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing</p> <p>e. Setelah berdiskusi guru mengintruksikan kepada siswa bahwa masing-masing kelompok harus mengirimkan perwakilan kelompoknya untuk bertamu kekelompok lain</p> <p>f. Masing-masing perwakilan kelompok bertugas menjelaskan hasil dari diskusi kelompoknya</p> <p>g. Perwakilan dari kelompok kembali kekelompoknya masing-masing</p> <p>h. Guru meminta satu perwakilan dari masing-masing untuk maju kedepan menjelaskan hasil diskusi yang didapat</p>	60 menit

	<p>baik dari kelompoknya maupun dari kelompok lainnya.</p> <p>i. Guru mengklarifikasi hasil diskusi dari siswa menggunakan media grafis</p> <p>j. Guru memberikan latihan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu sebagai evaluasi pembelajaran pada hari ini</p>	
Penutup	<p>a. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari</p> <p>b. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>c. Guru memberikan PR dan menutup pembelajaran pada hari ini</p>	5 menit

#### G. Sumber Dan Media

1. Buku tematik kelas 5 SD/MI
2. Papan tulis
3. Spidol
4. Penghapus
5. Media Grafis

#### H. Penilaian

##### Penilaian Pengetahuan (kognitif)

Pilihan ganda

1. \_\_\_\_\_ x 100

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung  
 Kelas/Semester : 5/ 1 (Satu)  
 Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar  
 Subtema 2 : Perubahan Wujud Benda  
 Pertemuan : 4  
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

### A. Kompetensi Inti

- KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar

#### Matematika

- 4.1 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban



**Indikator**

- 4.1.1 Menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**C. Tujuan Pembelajaran****Matematika**

1. Siswa mampu menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**D. Materi Pembelajaran**

1. Operasi pembagian pecahan

**E. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Saintific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah, eksperimen, mengasosiasi/ menalar – mengasosiasikan dan mengkomunikasikan

Metode : Ceramah, Diskusi, Dan Penugasan

Model : *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*

Teknik : Bimbingan/ Tutorial

**F. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. b. Melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik. c. Mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. d. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi sebelumnya	5 menit

	e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini.	
Inti	<p>a. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang dengan kemampuan awal berbeda</p> <p>b. Setelah guru membagi kelompok, guru membagikan materi pada masing-masing kelompok tentang operasi pembagian pecahan</p> <p>c. Guru menjelaskan materi kepada siswa dengan bantuan media grafis</p> <p>d. Siswa diberi waktu berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing</p> <p>e. Setelah berdiskusi guru mengintruksikan kepada siswa bahwa masing-masing kelompok harus mengirimkan perwakilan kelompoknya untuk bertamu kekelompok lain</p> <p>f. Masing-masing perwakilan kelompok bertugas menjelaskan hasil dari diskusi kelompoknya</p> <p>g. Perwakilan dari kelompok kembali kekelompoknya masing-masing</p> <p>h. Guru meminta satu perwakilan dari masing-masing untuk maju kedepan menjelaskan hasil diskusi yang didapat baik dari kelompoknya maupun dari</p>	60 menit

	kelompok lainnya. i. Guru mengklarifikasi hasil diskusi dari siswa menggunakan media grafis j. Guru memberikan latihan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu sebagai evaluasi pembelajaran pada hari ini	
Penutup	a. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari b. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) c. Guru memberikan PR dan menutup pembelajaran pada hari ini	5 menit

#### G. Sumber Dan Media

1. Buku tematik kelas 5 SD/MI
2. Papan tulis
3. Spidol
4. Penghapus
5. Media Grafis

#### H. Penilaian

##### Penilaian Pengetahuan (kognitif)

Pilihan ganda

1. \_\_\_\_\_ x 100

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung  
 Kelas/Semester : 5/ 1 (Satu)  
 Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar  
 Subtema 3 : Manusia dan Lingkungan  
 Pertemuan : 5  
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

### A. Kompetensi Inti

- KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar

#### Matematika

- 4.1 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban

**Indikator**

4.1.1 Menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**C. Tujuan Pembelajaran****Matematika**

1. Siswa mampu menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**D. Materi Pembelajaran**

1. Penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal (pecahan dalam bentuk desimal atau persen)

**E. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Saintific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah, eksperimen, mengasosiasi/ menalar – mengasosiasikan dan mengkomunikasikan)

Metode : Ceramah, Diskusi, Dan Penugasan

Model : *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*

Teknik : Bimbingan/ Tutorial

**F. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. b. Melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik. c. Mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. d. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang	5 menit

	<p>berkaitan dengan materi sebelumnya</p> <p>e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini.</p>	
Inti	<p>a. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang dengan kemampuan awal berbeda</p> <p>b. Setelah guru membagi kelompok, guru membagikan materi pada masing-masing kelompok</p> <p>c. Guru menjelaskan materi dengan berbantuan media grafis</p> <p>d. Siswa diberi waktu berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing</p> <p>e. Setelah berdiskusi guru mengintruksikan kepada siswa bahwa masing-masing kelompok harus mengirimkan perwakilan kelompoknya untuk bertamu kekelompok lain</p> <p>f. Masing-masing perwakilan kelompok bertugas menjelaskan hasil dari diskusi kelompoknya</p> <p>g. Perwakilan dari kelompok kembali kekelompoknya masing-masing</p> <p>h. Guru meminta satu perwakilan dari masing-masing untuk maju kedepan menjelaskan hasil diskusi yang didapat baik dari kelompoknya maupun dari</p>	60 menit



	kelompok lainnya. i. Guru mengklarifikasi hasil diskusi dari siswa menggunakan media grafis j. Guru memberikan latihan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu sebagai evaluasi pembelajaran pada hari ini	
Penutup	a. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari b. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) c. Guru memberikan PR dan menutup pembelajaran pada hari ini	5 menit

#### G. Sumber Dan Media

1. Buku tematik kelas 5 SD/MI
2. Papan tulis
3. Spidol
4. Penghapus
5. Media Grafis

#### H. Penilaian

##### Penilaian Pengetahuan (kognitif)

Pilihan ganda

1. \_\_\_\_\_ x 100

**Lampiran 4****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung  
 Kelas/Semester : 5/ 1 (Satu)  
 Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar  
 Subtema 1 : Wujud Benda dan Cirinya  
 Pertemuan : 1  
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

**A. Kompetensi Inti**

- KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar****Matematika**

- 3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian

**Indikator**

- 3.2.1 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen)

**C. Tujuan Pembelajaran****Matematika**

1. Siswa mampu memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen)

**D. Materi Pembelajaran**

1. Berbagai bentuk pecahan

**E. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Saintific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah, eksperimen, mengasosiasi/ menalar – mengasosiasikan dan mengkomunikasikan)

Metode : Ceramah, Diskusi, Dan Penugasan

Model : *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Teknik : Bimbingan/ Tutorial

**F. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa.</li> <li>b. Melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik.</li> <li>c. Mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.</li> </ol>	5 menit

	<p>d. Guru memulai pelajaran dengan mengajukan pertanyaan dengan situasi dunia nyata siswa</p> <p>e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini.</p>	
Inti	<p>a. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil</p> <p>b. Guru meminta siswa membuka materi pada buku siswa dan guru meminta siswa secara berkelompok mengerjakan lembar kerja yang ada pada buku siswa</p> <p>c. Guru menjelaskan materi</p> <p>d. Siswa termotivasi dan berfikir secara berkelompok untuk menyelesaikan lembar kerja</p> <p>e. Guru berkeliling kelas untuk mengamati, memotivasi dan membantu kelompok/siswa yang mengalami kesulitan</p> <p>f. Guru memilih kelompok secara acak untuk menuliskan jawaban kelompoknya</p> <p>g. Setiap kelompok mencermati hasil kerja kelompok lain dan membandingkan dengan hasil kerja kelompoknya</p> <p>h. Guru memberi komentar hasil kerja setiap kelompok dan meluruskan beberapa jawaban siswa yang kurang tepat</p> <p>i. Guru memberikan latihan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu sebagai evaluasi pembelajaran pada hari ini</p>	60 menit
Penutup	a. Bersama-sama siswa membuat	5 menit

	<p>kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</p> <p>b. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>c. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar belajar lebih rajin karena matematika sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari</p>	
--	---	--

#### **G. Sumber Dan Media**

1. Buku tematik kelas 5 SD/MI
2. Papan tulis
3. Spidol
4. Penghapus

#### **H. Penilaian**

##### **Penilaian Pengetahuan (kognitif)**

Pilihan ganda

1. \_\_\_\_\_ x 100

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung  
 Kelas/Semester : 5/ 1 (Satu)  
 Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar  
 Subtema 1 : Wujud Benda dan Cirinya  
 Pertemuan : 2  
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

### A. Kompetensi Inti

- KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar

#### Matematika

- 3.2 Berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian



**Indikator**

3.2.1 Menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**C. Tujuan Pembelajaran****Matematika**

1. Siswa mampu menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**D. Materi Pembelajaran**

1. Perkalian pecahan

**E. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Saintific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah, eksperimen, mengasosiasi/ menalar – mengasosiasikan dan mengkomunikasikan

Metode : Ceramah, Diskusi, Dan Penugasan

Model : *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Teknik : Bimbingan/ Tutorial

**F. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa.</li> <li>b. Melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik.</li> <li>c. Mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.</li> <li>d. Guru memulai pelajaran dengan mengajukan pertanyaan dengan situasi</li> </ol>	5 menit

	<p>dunia nyata siswa</p> <p>e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini.</p>	
Inti	<p>a. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil</p> <p>b. Guru meminta siswa membuka materi pada buku siswa dan guru meminta siswa secara berkelompok mengerjakan lembar kerja yang ada pada buku siswa</p> <p>c. Guru menjelaskan materi</p> <p>d. Siswa termotivasi dan berfikir secara berkelompok untuk menyelesaikan lembar kerja</p> <p>e. Guru berkeliling kelas untuk mengamati, memotivasi dan membantu kelompok/siswa yang mengalami kesulitan</p> <p>f. Guru memilih kelompok secara acak untuk menuliskan jawaban kelompoknya</p> <p>g. Setiap kelompok mencermati hasil kerja kelompok lain dan membandingkan dengan hasil kerja kelompoknya</p> <p>h. Guru memberi komentar hasil kerja setiap kelompok dan meluruskan beberapa jawaban siswa yang kurang tepat</p> <p>i. Guru memberikan latihan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu sebagai</p>	60 menit

	evaluasi pembelajaran pada hari ini	
Penutup	a. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari b. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) c. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar belajar lebih rajin karena matematika sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	5 menit

#### G. Sumber Dan Media

1. Buku tematik kelas 5 SD/MI
2. Papan tulis
3. Spidol
4. Penghapus

#### H. Penilaian

##### Penilaian Pengetahuan (kognitif)

Pilihan ganda

1. \_\_\_\_\_ x 100

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung  
 Kelas/Semester : 5/ 1 (Satu)  
 Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar  
 Subtema 1 : Wujud Benda dan Cirinya  
 Pertemuan : 3  
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

### A. Kompetensi Inti

- KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar

#### Matematika

- 3.2 Berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian

**Indikator**

3.2.1 Memahami dan menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**C. Tujuan Pembelajaran****Matematika**

1. Siswa mampu menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**D. Materi Pembelajaran**

1. Perkalian pecahan desimal

**E. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Saintific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah, eksperimen, mengasosiasi/ menalar – mengasosiasikan dan mengkomunikasikan

Metode : Ceramah, Diskusi, Dan Penugasan

Model : *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Teknik : Bimbingan/ Tutorial

**F. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa.</li> <li>b. Melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik.</li> <li>c. Mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.</li> <li>d. Guru memulai pelajaran dengan mengajukan pertanyaan dengan situasi</li> </ol>	5 menit

	<p>dunia nyata siswa</p> <p>e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini.</p>	
Inti	<p>a. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil</p> <p>b. Guru meminta siswa membuka materi pada buku siswa dan guru meminta siswa secara berkelompok mengerjakan lembar kerja yang ada pada buku siswa</p> <p>c. Guru menjelaskan materi</p> <p>d. Siswa termotivasi dan berfikir secara berkelompok untuk menyelesaikan lembar kerja</p> <p>e. Guru berkeliling kelas untuk mengamati, memotivasi dan membantu kelompok/siswa yang mengalami kesulitan</p> <p>f. Guru memilih kelompok secara acak untuk menuliskan jawaban kelompoknya</p> <p>g. Setiap kelompok mencermati hasil kerja kelompok lain dan membandingkan dengan hasil kerja kelompoknya</p> <p>h. Guru memberi komentar hasil kerja setiap kelompok dan meluruskan beberapa jawaban siswa yang kurang tepat</p> <p>i. Guru memberikan latihan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu sebagai</p>	60 menit

	evaluasi pembelajaran pada hari ini	
Penutup	a. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari b. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) c. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar belajar lebih rajin karena matematika sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	5 menit

#### G. Sumber Dan Media

1. Buku tematik kelas 5 SD/MI
2. Papan tulis
3. Spidol
4. Penghapus

#### H. Penilaian

##### Penilaian Pengetahuan (kognitif)

Pilihan ganda

1. \_\_\_\_\_ x 100



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung  
 Kelas/Semester : 5/ 1 (Satu)  
 Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar  
 Subtema 2 : Perubahan Wujud Benda  
 Pertemuan : 4  
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

### A. Kompetensi Inti

- KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar

#### Matematika

- 4.1 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban

**Indikator**

- 4.1.1 Menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**C. Tujuan Pembelajaran****Matematika**

1. Siswa mampu menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**D. Materi Pembelajaran**

1. Operasi pembagian pecahan

**E. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Saintific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah, eksperimen, mengasosiasi/ menalar – mengasosiasikan dan mengkomunikasikan

Metode : Ceramah, Diskusi, Dan Penugasan

Model : *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Teknik : Bimbingan/ Tutorial

**F. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. b. Melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik. c. Mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. d. Guru memulai pelajaran dengan mengajukan pertanyaan dengan situasi	5 menit

	<p>dunia nyata siswa</p> <p>e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini.</p>	
Inti	<p>a. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil</p> <p>b. Guru meminta siswa membuka materi pada buku siswa dan guru meminta siswa secara berkelompok mengerjakan lembar kerja yang ada pada buku siswa</p> <p>c. Guru menjelaskan materi</p> <p>d. Siswa termotivasi dan berfikir secara berkelompok untuk menyelesaikan lembar kerja</p> <p>e. Guru berkeliling kelas untuk mengamati, memotivasi dan membantu kelompok/siswa yang mengalami kesulitan</p> <p>f. Guru memilih kelompok secara acak untuk menuliskan jawaban kelompoknya</p> <p>g. Setiap kelompok mencermati hasil kerja kelompok lain dan membandingkan dengan hasil kerja kelompoknya</p> <p>h. Guru memberi komentar hasil kerja setiap kelompok dan meluruskan beberapa jawaban siswa yang kurang tepat</p> <p>i. Guru memberikan latihan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu sebagai</p>	60 menit

	evaluasi pembelajaran pada hari ini	
Penutup	a. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari b. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) c. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar belajar lebih rajin karena matematika sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	5 menit

#### G. Sumber Dan Media

1. Buku tematik kelas 5 SD/MI
2. Papan tulis
3. Spidol
4. Penghapus

#### H. Penilaian

##### Penilaian Pengetahuan (kognitif)

Pilihan ganda

1. \_\_\_\_\_ x 100

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bandar Lampung  
Kelas/Semester : 5/ 1 (Satu)  
Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar  
Subtema 3 : Manusia dan Lingkungan  
Pertemuan : 5  
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

### A. Kompetensi Inti

- KI 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar

#### Matematika

- 4.1 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban

**Indikator**

4.1.1 Menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**C. Tujuan Pembelajaran****Matematika**

1. Siswa mampu menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan

**D. Materi Pembelajaran**

1. Penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal (pecahan dalam bentuk desimal atau persen)

**E. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Saintific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah, eksperimen, mengasosiasi/ menalar – mengasosiasikan dan mengkomunikasikan)

Metode : Ceramah, Diskusi, Dan Penugasan

Model : *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Teknik : Bimbingan/ Tutorial

**F. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. b. Melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik. c. Mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. d. Guru memulai pelajaran dengan	5 menit

	<p>mengajukan pertanyaan dengan situasi dunia nyata siswa</p> <p>e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini.</p>	
Inti	<p>a. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil</p> <p>b. Guru meminta siswa membuka materi pada buku siswa dan guru meminta siswa secara berkelompok mengerjakan lembar kerja yang ada pada buku siswa</p> <p>c. Guru menjelaskan materi</p> <p>d. Siswa termotivasi dan berfikir secara berkelompok untuk menyelesaikan lembar kerja</p> <p>e. Guru berkeliling kelas untuk mengamati, memotivasi dan membantu kelompok/siswa yang mengalami kesulitan</p> <p>f. Guru memilih kelompok secara acak untuk menuliskan jawaban kelompoknya</p> <p>g. Setiap kelompok mencermati hasil kerja kelompok lain dan membandingkan dengan hasil kerja kelompoknya</p> <p>h. Guru memberi komentar hasil kerja setiap kelompok dan meluruskan beberapa jawaban siswa yang kurang tepat</p> <p>i. Guru memberikan latihan kepada siswa</p>	60 menit



	untuk dikerjakan secara individu sebagai evaluasi pembelajaran pada hari ini	
Penutup	a. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari b. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) c. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar belajar lebih rajin karena matematika sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	5 menit

#### G. Sumber Dan Media

1. Buku tematik kelas 5 SD/MI
2. Papan tulis
3. Spidol
4. Penghapus

#### H. Penilaian

##### Penilaian Pengetahuan (kognitif)

Pilihan ganda

1. \_\_\_\_\_ x 100

**Lampiran 5**

**Kisi-kisi Instrumen Soal Tes Uji Coba Untuk Mengetahui Hasil Belajar  
Dari Aspek Yang Berkaitan Dengan Materi Pelajaran**

**Sekolah** : MIN 10 Bandar Lampung

**Kelas/ Semester** : V/ 1 (Satu)

**Materi Pembelajaran** : Pecahan

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang Kemampuan	Bentuk Soal	Nomor Soal
		Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen)			
		Menyelesaikan soal berbagai bentuk pecahan			
2.	Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban	Mengenal dan melakukan operasi pembagian berbagai bentuk pecahan	C1, C2 dan C3	Pilihan ganda	4, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 19 dan 20

**Lampiran 6****Jenjang pendidikan : Sekolah Dasar****Tipe soal : Pilihan ganda****Mata pelajaran : Matematika****Jumlah soal : 35 soal****Kelas / semester : V / 1****Alokasi waktu : 90 menit****PETUNJUK UMUM :**

1. Periksalah dan bacalah petunjuk mengerjakan soal lembar jawaban yang tersedia.
2. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum anda menjawab.
3. Jumlah soal sebanyak 35 butir soal pilihan ganda.
4. Dahulukan menjawab dengan soal-soal yang anggap mudah.
5. Kerjakan pada lembar jawaban yang tersedia dengan menyilang huruf (X) pada jawaban yang anda anggap paling benar.
6. Setelah selesai dan masih ada waktu, periksalah kembali pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada pengawas.

**SOAL PILIHAN GANDA**

1. Bentuk persen dari  $\frac{1}{5}$  adalah . . .
  - a. 15%
  - b. 10%
  - c. 20%
  - d. 16%
2. Bentuk pecahan desimal dari  $\frac{605}{1000}$  adalah . . .
  - a. 0,65
  - b. 0,605
  - c. 6,05
  - d. 60,5
3. 38% persen dari siswa kelas V adalah perempuan. Jika ditulis dalam bentuk desimal adalah . . .
  - a. 3,8
  - b. 0,38
  - c. 0,038
  - d. 0,0038
4. Berapa hasil dari  $5 - \frac{1}{4} - 3 - \frac{1}{4}$  adalah . . .
  - a.  $1 \frac{1}{4}$
  - b.  $3 \frac{1}{4}$
  - c.  $2 \frac{1}{4}$
  - d. -
5. Jumlah desimal dari pecahan  $\frac{405}{1000} + \frac{665}{1000} + \frac{775}{1000}$  adalah . . .
  - a. 0,405
  - b. 0,415
  - c. 0,665
  - d. 0,775

6. Ayah Fatimah membeli buah semangka yang ukurannya cukup besar. Kemudian semangka tersebut dibelah, dan Fatimah mendapat 0,6 bagian. Berapa persen yang diperoleh Fatimah . . .
- a. 50%                      c. 60%  
b. 55%                      d. 65%
7. Hasil dari  $15\% \times 2,4$  adalah . . .
- a. 0,36                      c. 0,48  
b. 0,46                      d. 0,56
8. Hasil dari  $6 - : 2 -$  adalah . . .
- a. —                      c. —  
b. —                      d. —
9. Hasil pengurangan dari  $0,75 + 0,25 - 27\%$  adalah . . .
- a. 0,70                      c. 0,72  
b. 0,71                      d. 0,73
10. Roby membeli  $2 \frac{1}{4}$  karung beras yang berisi 45kg tiap karung. Berapa kg beras yang dibeli Roby . . .
- a. 89 kg                      c. 95 kg  
b. 90,53 kg                      d. 101,25 kg
11. Hasil dari  $2,4 : 0,008$  adalah . . .
- a. 200                      c. 300  
b. 250                      d. 350
12. Jumlah murid SD Mekar Sari 570 orang. Jika perbandingan banyak siswa laki-laki dan perempuan 2 : 3, berapa jumlah murid laki-laki . . .
- a. 200                      c. 230  
b. 238                      d. 228
13. Hasil dari  $10 - + 12 —$  adalah . . .
- a. 23                      c. 24,7  
b. 23,5                      d. 25

14. Hasil dari  $39,04 + 5,6 - 1,2$  adalah . . .

- a. 15,9804                      c. 15,9804
- b. 15,7063                      d. 17,890

15. Hasil dari  $40\% + 0,25 - -$  adalah . . .

- a. 0,16                              c. 0,16
- b. 0,5                                d. 0,35

16. Hasil dari  $- : -$  adalah . . .

- a.  $-$                                   c.  $-$
- b.  $\frac{-}{14}$                                 d.  $-$

17. Hasil dari  $8\frac{1}{2} \times 4$  -adalah . . .

- a. 2                                  c. 8
- b. 4                                  d. 10

18. Uang Ani : uang Rini = 5:7. Jika uang Ani Rp. 30.000,00 maka uang Ani dan uang Rini adalah . . .

- a. Rp. 62.000,00                      c. Rp. 72.000,00
- b. Rp. 63.000,00                      d. Rp. 74.000,00

19. Hasil dari  $- \times -$  adalah . . .

- a. 6                                  c. 8
- b. 7                                  d. 9

20. Danu menggambar sebuah denah dibukunya. Skala yang ia gunakan adalah 1: 20.000. jika jarak dua tempat sesungguhnya adalah 400 meter. Berapa jarak kedua tempat tersebut dalam denah adalah . . .

- a. 2 cm                              c. 6 cm
- b. 4 cm                              d. 8 cm

21. Hasil dari  $2 - x^3$  adalah . . .
- a. 9 –                      c. 8 –  
b. 7 –                      d. 6 –
22. Hasil dari  $1 - : 2 -$  adalah . . .
- a. —                      c. —  
b. —                      d. —
23. Hasil dari  $20\% \times 80\%$  adalah . . .
- a. 14%                      c. 16 %  
b. 15%                      d. 17%
24. Ayah mempunyai 9 – meter tali tambang. Tali tersebut akan dipakai membuat jemuran dengan panjang 1,6 meter tiap jemuran. Berapa banyak jemuran yang dapat dibuat ayah . . .
- a. 5                      c. 7  
b. 6                      d. 8
25. Hasil dari  $12\% + 2 -$  adalah . . .
- a. 2 —                      c. 2 —  
b. 2 —                      d. 2 —
26. Rina diminta ibu berbelanja dipasar untuk membeli – kg bawang putih, – kg gula, – kg tepung terigu dan – minyak goreng. Berapa berat semua belanjaan Rina . . .
- a. – kg                      c. – kg  
b. – kg                      d. – kg
27. Jumlah umur Ayah dan umur Ibu adalah 90 tahun.  
Umur Ayah : umur Ibu = 8:7. Berapakah umur Ayah . . .
- a. 48 tahun                      c. 50 tahun  
b. 49 tahun                      d. 51 tahun

28. Hasil dari  $1 - x^2 - x^3$  adalah . . .
- a.  $9 -$                       c.  $9 -$   
b.  $9 -$                       d.  $9 -$
29. Hasil dari  $0,8 \times 3$  – adalah . . .
- a.  $2,5$                       c.  $2,7$   
b.  $2,6$                       d.  $2,8$
30. Roby mempunyai dua utas tali panjangnya  $4 -$  meter, kemudian kedua tali disambung. Kemudian diminta ayah untuk mengikat sepanjang  $3,5$  meter. Berapa panjang tali Roby . . .
- a.  $1 -$                       c.  $2 -$   
b.  $1 -$                       d.  $2 -$
31. Ibu mempunyai  $2,5$  kg gula pasir yang akan digunakan untuk membuat kue sebanyak – kg. Kemudian Ibu membeli lagi sebanyak  $1 -$  kg gula pasir. Berapa kg gula yang dimiliki Ibu sekarang . . .
- a.  $3 -$                       c.  $3 -$   
b.  $3 -$                       d.  $3 -$
32. Hasil dari  $3 - : -$  – adalah . . .
- a. —                      c. —  
b. —                      d. —
33. Pak Tono berkeinginan mengganti talang rumah. Untuk bagian depan rumah, talang yang diperlukan  $5 -$  meter, sedangkan untuk dapur  $3 -$  meter, padahal Pak Harjo baru mempunyai talang  $4 -$  meter. Berapa meter talang yang harus dibeli Pak Harjo agar dapat mengganti seluruh talang rumahnya . . .
- a.  $3 -$                       c.  $5 -$   
b.  $4 -$                       d.  $6 -$



35. Ibu Gina membeli 12 – kg beras. Kemudian pak Toni menolong Bu Gina membawa beras yang dibeli Bu Gina sebanyak 7 – kg. tetapi Bu Gina juga membeli gula sebanyak – kg dan membawanya sendiri. Berapa kg belanjaan yang dibawa Bu Gina . . .

- a. 4 — c. 6 —  
b. 5 — d. 7 —
- 



**KUNCI JAWABAN**

1. A	11. C	21.A	31.B
2. A	12. D	22.C	32.C
3. B	13. A	23.C	33.B
4. C	14. C	24.B	34.C
5. D	15. C	25.D	35.B
6. C	16. B	26.A	
7. A	17. A	27.A	
8. A	18. C	28.D	
9. D	19. A	29.D	
10. D	20. A	30.A	



**Lampiran 7****Jenjang pendidikan : Sekolah Dasar****Tipe soal : Pilihan ganda****Mata pelajaran : Matematika****Jumlah soal : 27 soal****Kelas / semester : V / 1****Alokasi waktu : 90 menit****PETUNJUK UMUM :**

1. Periksa dan bacalah petunjuk mengerjakan soal lembar jawaban yang tersedia.
2. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum anda menjawab.
3. Jumlah soal sebanyak 27 butir soal pilihan ganda.
4. Dahulukan menjawab dengan soal-soal yang anggap mudah.
5. Kerjakan pada lembar jawaban yang tersedia dengan menyilang huruf (X) pada jawaban yang anda anggap paling benar.
6. Setelah selesai dan masih ada waktu, periksalah kembali pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada pengawas.

**SOAL PILIHAN GANDA**

1. Bentuk persen dari  $\frac{1}{5}$  adalah . . .
  - a. 15%
  - b. 10%
  - c. 20%
  - d. 16%
2. 38% persen dari siswa kelas V adalah perempuan. Jika ditulis dalam bentuk desimal adalah . . .
  - a. 3,8
  - b. 0,38
  - c. 0,038
  - d. 0,0038
3. Berapa hasil dari  $5 - \frac{1}{2} - 3 - \frac{1}{4}$  adalah . . .
  - a.  $1 \frac{1}{4}$
  - b.  $3 \frac{1}{4}$
  - c.  $2 \frac{1}{4}$
  - d. -
4. Jumlah desimal dari pecahan  $\frac{1}{4}$  +  $\frac{7}{10}$  + 0,35 adalah . . .
  - a. 0,405
  - b. 0,415
  - c. 0,665
  - d. 0,775

5. Ayah Fatimah membeli buah semangka yang ukurannya cukup besar. Kemudian semangka tersebut dibelah, dan Fatimah mendapat 0,6 bagian. Berapa persen yang diperoleh Fatimah . . .
- a. 50%
  - b. 55%
  - c. 60%
  - d. 65%
6. Hasil dari  $6 - : 2 -$  adalah . . .
- a. —
  - b. —
  - c. —
  - d. —
7. Hasil pengurangan dari  $0,75 + 0,25 - 27\%$  adalah . . .
- a. 0,70
  - b. 0,71
  - c. 0,72
  - d. 0,73
8. Roby membeli  $2 \frac{1}{4}$  karung beras yang berisi 45kg tiap karung. Berapa kg beras yang dibeli Roby . . .
- a. 89 kg
  - b. 90,53 kg
  - c. 95 kg
  - d. 101,25 kg
9. Hasil dari  $2,4 : 0,008$  adalah . . .
- a. 200
  - b. 250
  - c. 300
  - d. 350
10. Jumlah murid SD Mekar Sari 570 orang. Jika perbandingan banyak siswa laki-laki dan perempuan 2 : 3, berapa jumlah murid laki-laki . . .
- a. 200
  - b. 238
  - c. 230
  - d. 228
11. Hasil dari  $10 - + 12 —$  adalah . . .
- a. 23
  - b. 23,5
  - c. 24,7
  - d. 25
12. Hasil dari  $39,04 + 5,6 - 1,2$  adalah . . .
- a. 15,9804
  - b. 15,7063
  - c. 15,9804
  - d. 17,890

13. Hasil dari  $40\% + 0,25 - -$  adalah . . .

- a. 0,16                      c. 0,16
- b. 0,5                      d. 0,35

14. Hasil dari  $- : -$  adalah . . .

- a.  $-$                       c.  $-$
- b.  $\frac{-}{14}$                       d.  $-$

15. Hasil dari  $8\frac{1}{2} \times 4 -$  adalah . . .

- a. 2                      c. 8
- b. 4                      d. 10

16. Uang Ani : uang Rini = 5:7. Jika uang Ani Rp. 30.000,00 maka uang Ani dan uang Rini adalah . . .

- a. Rp. 62.000,00                      c. Rp. 72.000,00
- b. Rp. 63.000,00                      d. Rp. 74.000,00

17. Hasil dari  $- \times -$  adalah . . .

- a. 6                      c. 8
- b. 7                      d. 9

18. Hasil dari  $2 - \times 3 -$  adalah . . .

- a. 9 -                      c. 8 -
- b. 7 -                      d. 6 -

19. Hasil dari  $20\% \times 80\%$  adalah . . .

- a. 14%                      c. 16 %
- b. 15%                      d. 17%



26. Hasil dari  $3 - : -$  adalah . . .

- a. — c. —
- b. — d. —

27. Ibu mempunyai persediaan mentega sebanyak  $\frac{2}{3}$  kg. karena Adik ingin roti buatan Ibu, maka ibu membuatnya. Untuk membuat roti diperlukan  $\frac{1}{3}$  mentega. Supaya tidak kehabisan mentega, Ibu membeli lagi  $\frac{1}{4}$  kg untuk persediaan. Berapa kg mentega yang dimiliki Ibu sekarang . . .

- a. — c. —
- b. — d. —





**KUNCI JAWABAN**

- |       |       |       |
|-------|-------|-------|
| 1. A  | 11. A | 21. D |
| 2. B  | 12. C | 22. A |
| 3. C  | 13. C | 23. A |
| 4. D  | 14. B | 24. D |
| 5. C  | 15. A | 25. A |
| 6. A  | 16. C | 26. C |
| 7. D  | 17. A | 27. C |
| 8. D  | 18. A |       |
| 9. C  | 19. C |       |
| 10. D | 20. B |       |



## Lampiran 8

## ANALISIS HASIL UJI VALIDITAS

[illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible]





[illegible]

[illegible]

no.	Pearson	.367	-	.022	.418	.251	.418	.40	.071	-	-	.497	.251	.497	.240	.329	.175	.16	.240	.099	-	-	-	-	.418	.329	.071	.099	-	.00	.343	.059	1	.15	.497	.324	.450
32	Correlati on		.048		*		*	6*		.007	.099	*		*				1			.22	.099	.175	.161	*			.16	7				1	*		*	
	Sig. (2- tailed)	.078	.823	.920	.042	.237	.042	.04	.743	.974	.646	.014	.237	.014	.258	.117	.414	.45	.258	.646	.29	.646	.414	.453	.042	.117	.743	.646	.45	.97	.101	.784		.48	.014	.123	.027
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Pearson	-	.248	-	-	-	-	.11	.218	.151	.218	.151	-	-	.218	.324	.022	-	-	.131	-	-	-	.194	-	-	-	.306	-	-	.022	.365	.15	1	-	.467	.119
	Correlati on	.111		.111	.086	.086	.258	8					.086	.022				.19	.306		.11	.131	.194		.258	.022	.131		.15	.15		1		.022	*		
	Sig. (2- tailed)	.605	.242	.605	.689	.689	.223	.58	.306	.481	.306	.481	.689	.920	.306	.123	.920	.36	.147	.542	.58	.542	.363	.363	.223	.920	.542	.147	.48	.48	.920	.079	.48		.920	.022	.581
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Pearson	.022	-	.194	.585	.418	.251	.40	-	.161	.240	.329	.418	.497	.410	-	.175	.16	.410	.438	-	-	.161	.175	.251	.329	.410	.099	.00	.00	.175	.237	.49	-	1	-	.506
	Correlati on		.048		**	*		6*	.099				*	*	*	.007		1	*	*	.40	.099			*			7	7				7*	.02		.194	*
	Sig. (2- tailed)	.920	.823	.363	.003	.042	.237	.04	.646	.453	.258	.117	.042	.014	.047	.974	.414	.45	.047	.032	.04	.646	.453	.414	.237	.117	.047	.646	.97	.97	.414	.266	.01	.92		.363	.012
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Pearson	.067	-	-	-	.086	.086	.11	.393	-	.044	-	.086	.151	-	.151	.022	.15	-	-	.07	-	-	-	-	.151	-	-	-	-	.022	.000	.32	.46	-	1	.014
	Correlati on		.149	.289	.086		8			.194		.022		.131				1	.306	.044	1	.131	.713	.151	.086		.131	.044	.15	.32		4	7*	.194			
	Sig. (2- tailed)	.757	.487	.171	.689	.689	.689	.58	.058	.363	.840	.920	.689	.481	.542	.481	.920	.48	.147	.840	.74	.542	.000	.481	.689	.481	.542	.840	.48	.12	.920	1.00	.12	.02	.363		.947
							2											1			2							1	3		0	3	2				

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*Lampiran 9***ANALISIS HASIL UJI TINGKAT KESUKARAN****Statistics**

	no. 1	no. 2	no. 3	no. 4	no. 5	no. 6	no. 7	no. 8	no. 9	no. 10	no. 11	no. 12	no.13	no.14	no.15	no.16	no.17
Valid	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	.6250	.7500	.6250	.5000	.5000	.5000	.7083	.4167	.4583	.4167	.4583	.5000	.4583	.4167	.4583	.5417	.4583

no. 18	no. 19	no. 20	no. 21	no. 22	no. 23	no. 24	no. 25	no. 26	no. 27	no. 28	no. 29	no. 30	no. 31	no. 32	no. 33	no. 34	No .35
24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
.4167	.5833	.2917	.4167	.4583	.5417	.5000	.4583	.4167	.5833	.5417	.5417	.5417	.3333	.4583	.3750	.4583	.3750

## Lampiran 10

## ANALISIS HASIL UJI DAYA PEMBEDA

[illegible]







[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

no.	Pearson	.367	-	.022	.418	.251	.418	.40	.071	-	-	.497	.251	.497	.240	.329	.175	.16	.240	.099	-	-	-	-	.418	.329	.071	.099	-	.00	.343	.059	1	.15	.497	.324	.450
32	Correlati on		.048		*		*	6*		.007	.099	*		*				1			.22	.099	.175	.161	*			.16	7				1	*		*	
	Sig. (2- tailed)	.078	.823	.920	.042	.237	.042	.04	.743	.974	.646	.014	.237	.014	.258	.117	.414	.45	.258	.646	.29	.646	.414	.453	.042	.117	.743	.646	.45	.97	.101	.784		.48	.014	.123	.027
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Pearson	-	.248	-	-	-	-	.11	.218	.151	.218	.151	-	-	.218	.324	.022	-	-	.131	-	-	-	.194	-	-	-	.306	-	-	.022	.365	.15	1	-	.467	.119
	Correlati on	.111		.111	.086	.086	.258	8					.086	.022				.19	.306		.11	.131	.194		.258	.022	.131		.15	.15		1		.022	*		
	Sig. (2- tailed)	.605	.242	.605	.689	.689	.223	.58	.306	.481	.306	.481	.689	.920	.306	.123	.920	.36	.147	.542	.58	.542	.363	.363	.223	.920	.542	.147	.48	.48	.920	.079	.48		.920	.022	.581
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Pearson	.022	-	.194	.585	.418	.251	.40	-	.161	.240	.329	.418	.497	.410	-	.175	.16	.410	.438	-	-	.161	.175	.251	.329	.410	.099	.00	.00	.175	.237	.49	-	1	-	.506
	Correlati on		.048		**	*		6*	.099				*	*	*	.007		1	*	*	.40	.099			*			7	7				7*	.02		.194	*
	Sig. (2- tailed)	.920	.823	.363	.003	.042	.237	.04	.646	.453	.258	.117	.042	.014	.047	.974	.414	.45	.047	.032	.04	.646	.453	.414	.237	.117	.047	.646	.97	.97	.414	.266	.01	.92		.363	.012
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Pearson	.067	-	-	-	.086	.086	.11	.393	-	.044	-	.086	.151	-	.151	.022	.15	-	-	.07	-	-	-	-	.151	-	-	-	-	.022	.000	.32	.46	-	1	.014
	Correlati on		.149	.289	.086		8			.194		.022		.131				1	.306	.044	1	.131	.713	.151	.086		.131	.044	.15	.32		4	7*	.194			
	Sig. (2- tailed)	.757	.487	.171	.689	.689	.689	.58	.058	.363	.840	.920	.689	.481	.542	.481	.920	.48	.147	.840	.74	.542	.000	.481	.689	.481	.542	.840	.48	.12	.920	1.00	.12	.02	.363		.947
							2											1			2							1	3		0	3	2				



\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

**Lampiran 11****ANALISIS HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN****Case Processing Summary**

	N	%
Valid	24	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	24	100.0

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.873	35

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**ANALISIS HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN YANG VALID****Case Processing Summary**

	N	%
Valid	24	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	24	100.0

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.903	27

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

*Lampiran 12***ANALISIS HASIL UJI NORMALITAS****One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	posttest_eksperimen	posttest_kontrol
N	36	26
Mean	22.03	20.27
Std. Deviation	2.171	1.888
Absolute	.173	.155
Positive	.130	.155
Negative	-.173	-.115
Kolmogorov-Smirnov Z	1.037	.788
Asymp. Sig. (2-tailed)	.232	.564

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.



*Lampiran 13***ANALISIS HASIL UJI HOMOGENITAS****Test of Homogeneity of Variances**

hasil\_belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.843	1	60	.362

**ANOVA**

hasil\_belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	46.687	1	46.687	11.025	.002
Within Groups	254.088	60	4.235		
Total	300.774	61			



**Lampiran 15****UJI HIPOTESIS MENGGUNAKAN *UJI -T***

$$\bar{x}_1 = 22,02 \quad s_1 = 4,71 \quad n_1 = 36$$

$$\bar{x}_2 = 20,26 \quad s_2 = 3,56 \quad n_2 = 26$$

**a. Hipotesis**

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$  : Hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis atau sama dengan hasil belajar matematika dengan menggunakan *Contextual Teaching and Learning*

$H_1: \mu_1 > \mu_2$  : Hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis lebih baik dari hasil belajar matematika dengan menggunakan *Contextual Teaching and Learning*

**b. Taraf Signifikansi ( $\alpha$ ) = 0.05****c. Statistik uji yang digunakan:**

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} = \frac{22,02 - 20,26}{\sqrt{\frac{4,71^2}{36} + \frac{3,56^2}{26}}} = \frac{1,76}{\sqrt{0,6167 + 0,4877}} = \frac{1,76}{\sqrt{1,1044}} = \frac{1,76}{1,0509} = 3,417$$

d. Daerah kritik

$$t_{\alpha/2} = 1,671; DK\{t \mid t > 1,671\}; \text{ dan}$$

$$t_{\text{hitung}} = 3,417 \in DK$$

e. Keputusan uji :  $H_0$  ditolak

f. Kesimpulan

Hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dengan berbantuan media grafis lebih baik dari hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.



*Lampiran 16***Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen**



*Lampiran 17***Dokumentasi Pembelajaran Kelas Kontrol**

*Lampiran 18*

**Dokumentasi Foto Bersama Kepala sekolah MIN 10 Bandar Lampung**



d.f.	TINGKAT SIGNIFIKANSI						
dua sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
satu sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	3,348	3,601
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	3,340	3,591
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	3,333	3,582
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	3,326	3,574
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	3,319	3,566
39	1,304	1,685	2,023	2,426	2,708	3,313	3,558
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,307	3,551
41	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701	3,301	3,544
42	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698	3,296	3,538
43	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695	3,291	3,532
44	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692	3,286	3,526
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	3,281	3,520
46	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687	3,277	3,515
47	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685	3,273	3,510
48	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682	3,269	3,505
49	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680	3,265	3,500
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	3,261	3,496
51	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676	3,258	3,492
52	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674	3,255	3,488
53	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672	3,251	3,484
54	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670	3,248	3,480
55	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668	3,245	3,476
56	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667	3,242	3,473
57	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665	3,239	3,470
58	1,296	1,672	2,002	2,392	2,663	3,237	3,466
59	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662	3,234	3,463
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,232	3,460
61	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659	3,229	3,457
62	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657	3,227	3,454



Tabel nilai kritis untuk r Pearson Product Moment								
dk=n-2	Tingkat signifikasnsi untuk uji satu arah							
	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,0025	0,001	0,0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah							
	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,01	0,002	0,001
1	0,951	0,988	0,997	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
2	0,800	0,900	0,950	0,980	0,990	0,995	0,998	0,999
3	0,687	0,805	0,878	0,934	0,959	0,974	0,986	0,991
4	0,608	0,729	0,811	0,882	0,917	0,942	0,963	0,974
5	0,551	0,669	0,754	0,833	0,875	0,906	0,935	0,951
6	0,507	0,621	0,707	0,789	0,834	0,870	0,905	0,925
7	0,472	0,582	0,666	0,750	0,798	0,836	0,875	0,898
8	0,443	0,549	0,632	0,715	0,765	0,805	0,847	0,872
9	0,419	0,521	0,602	0,685	0,735	0,776	0,820	0,847
10	0,398	0,497	0,576	0,658	0,708	0,750	0,795	0,823
11	0,380	0,476	0,553	0,634	0,684	0,726	0,772	0,801
12	0,365	0,458	0,532	0,612	0,661	0,703	0,750	0,780
13	0,351	0,441	0,514	0,592	0,641	0,683	0,730	0,760
14	0,338	0,426	0,497	0,574	0,623	0,664	0,711	0,742
15	0,327	0,412	0,482	0,558	0,606	0,647	0,694	0,725
16	0,317	0,400	0,468	0,543	0,590	0,631	0,678	0,708
17	0,308	0,389	0,456	0,529	0,575	0,616	0,662	0,693
18	0,299	0,378	0,444	0,516	0,561	0,602	0,648	0,679
19	0,291	0,369	0,433	0,503	0,549	0,589	0,635	0,665
20	0,284	0,360	0,423	0,492	0,537	0,576	0,622	0,652
21	0,277	0,352	0,413	0,482	0,526	0,565	0,610	0,640
22	0,271	0,344	0,404	0,472	0,515	0,554	0,599	0,629
23	0,265	0,337	0,396	0,462	0,505	0,543	0,588	0,618
24	0,260	0,330	0,388	0,453	0,496	0,534	0,578	0,607
25	0,255	0,323	0,381	0,445	0,487	0,524	0,568	0,597
26	0,250	0,317	0,374	0,437	0,479	0,515	0,559	0,588
27	0,245	0,311	0,367	0,430	0,471	0,507	0,550	0,579
28	0,241	0,306	0,361	0,423	0,463	0,499	0,541	0,570
29	0,237	0,301	0,355	0,416	0,456	0,491	0,533	0,562
30	0,233	0,296	0,349	0,409	0,449	0,484	0,526	0,554
35	0,216	0,275	0,325	0,381	0,418	0,452	0,492	0,519
40	0,202	0,257	0,304	0,358	0,393	0,425	0,463	0,490
45	0,190	0,243	0,288	0,338	0,372	0,403	0,439	0,465
50	0,181	0,231	0,273	0,322	0,354	0,384	0,419	0,443
60	0,165	0,211	0,250	0,295	0,325	0,352	0,385	0,408
70	0,153	0,195	0,232	0,274	0,302	0,327	0,358	0,380
80	0,143	0,183	0,217	0,257	0,283	0,307	0,336	0,357
90	0,135	0,173	0,205	0,242	0,267	0,290	0,318	0,338
100	0,128	0,164	0,195	0,230	0,254	0,276	0,303	0,321
150	0,105	0,134	0,159	0,189	0,208	0,227	0,249	0,264
200	0,091	0,116	0,138	0,164	0,181	0,197	0,216	0,230
300	0,074	0,095	0,113	0,134	0,148	0,161	0,177	0,188
400	0,064	0,082	0,098	0,116	0,128	0,140	0,154	0,164
500	0,057	0,073	0,088	0,104	0,115	0,125	0,138	0,146
1000	0,041	0,052	0,062	0,073	0,081	0,089	0,098	0,104

## TINGKAT KESUKARAN MANUAL

Nomor Soal									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
$15/24 = 0,625$	$18/14 = 0,75$	$15/25 = 0,625$	$12/24 = 0,5$	$12/24 = 0,5$	$12/24 = 0,5$	$17/24 = 0,708$	$10/24 = 0,417$	$11/24 = 0,458$	$10/24 = 0,417$
<i>Sedang</i>	<i>Mudah</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Mudah</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>

Nomor Soal									
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
$11/24 = 0,458$	$12/24 = 0,5$	$11/24 = 0,458$	$10/24 = 0,417$	$11/24 = 0,458$	$13/24 = 0,541$	$11/24 = 0,458$	$10/24 = 0,417$	$14/24 = 0,583$	$7/24 = 0,29$
<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sukar</i>

Nomor Soal									
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
$10/24 = 0,416$	$11/24 = 0,458$	$13/24 = 0,541$	$12/24 = 0,51$	$11/24 = 0,258$	$10/24 = 0,417$	$14/24 = 0,583$	$13/24 = 0,541$	$13/24 = 0,541$	$13/24 = 0,541$
<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sedang</i>

Nomor Soal				
31	32	33	34	35
$8/24 = 0,333$	$11/24 = 0,458$	$9/24 = 0,38$	$11/24 = 0,458$	$9/24 = 0,357$
<i>Sukar</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sukar</i>	<i>Sedang</i>	<i>Sukar</i>

## UJI RELIABILITAS MANUAL

### Uji Reliabilitas Seluruh Instrumen

$$= \frac{\sum X^2}{N} - \frac{(\sum X)^2}{N^2}$$

$$= \frac{102^2}{100} - \frac{(102)^2}{100^2}$$

$$= \frac{102}{100} - \frac{102}{100}$$

$$= (1,02) (0,85)$$

$$= 0,867 \text{ (Reliabel karena } 0,867 \geq 0,70)$$

### Uji Reliabilitas Instrumen Yang Valid

$$= \frac{\sum X^2}{N} - \frac{(\sum X)^2}{N^2}$$

$$= \frac{103^2}{100} - \frac{(103)^2}{100^2}$$

$$= \frac{103}{100} - \frac{103}{100}$$

$$= (1,03) (0,87)$$

$$= 0,896 \text{ (Reliabel karena } 0,896 \geq 0,70)$$

Validasi soal no. 1

$$= \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \times \frac{\quad}{\quad}$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \times \sqrt{1,66}$$

$$= 0,399 \times 1,288$$

$$= 0,514 \text{ ( Valid)}$$

Validasi soal no. 3

$$= \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \times \frac{\quad}{\quad}$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \times \sqrt{1,66}$$

$$= 0,416 \times 1,288$$

$$= 0,537 \text{ ( Valid)}$$

Validasi soal no. 5

$$= \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \times \frac{\quad}{\quad}$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \times \sqrt{1}$$

$$= 0,468 \times 1$$

$$= 0,468 \text{ ( Valid)}$$

Validasi soal no. 2

$$= \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \times \frac{\quad}{\quad}$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \times \sqrt{3}$$

$$= -0,065 \times 1,732$$

$$= -0,112 \text{ ( Tidak Valid)}$$

Validasi soal no. 4

$$= \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \times \frac{\quad}{\quad}$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \times \sqrt{1}$$

$$= 0,524 \times 1$$

$$= 0,524 \text{ ( Valid)}$$

Validasi soal no. 6

$$= \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \times \frac{\quad}{\quad}$$

$$= \frac{\quad}{\quad} \times \sqrt{1}$$

$$= 0,411 \times 1$$

$$= 0,411 \text{ ( Valid)}$$